Revista sobre tebeos Ed. Especializadas

# NEMO

Las estaciones de

Primavera

Nº25 3,95€

Bendis

The Ultimates

Miyazaki-Chihiro

Jesús del Vals

Miller en DD

E.C.

David en Hulk

La Factoría de Ideas • Nemo 25

8414090404983 00025

LA FACTORIA DE IDEAS

Guía Dampsa de tu ciudad

# BARNACITY *by night*

La auténtica guía de viaje de Barnacity ya está disponible. Podrás encontrar todos los restaurantes, pizzerías, discotecas... Y algún que otro Fanpiro famosete.

www.fanhunter.com
www.distrimagen.es

© 2003 La Factoría de Ideas S.L. y Fanhunter S.L.

Distribuye Distrimagen S.L.
C/Pico Mulhacén 24. Pol. Ind. El Alquitón.
28500 Arganda del Rey, Madrid.
Tel: 91 871 82 72 Fax: 91 871 77 64

Si quieres unirte al foro de Fanpiro, manda un mail a: fanpiro-subscribe@yahoogroups.com

LA FACTORIA DE IDEAS

Las estaciones de
NEMO
Nº 25
Primavera 2003

| | |
|---|---|
| Directores | Miguel Ángel Álvarez y Juan Carlos Poujade |
| Redactor Jefe | Javier Riva |
| Colaboradores | Diego Angulo<br>Josep Calduch<br>Marcos Castrillón<br>Alejandro Caveda<br>Carlos M. Díaz Correia<br>José Ignacio Delgado<br>Gabriel Greif<br>Jordi Juanmartí<br>Marcelino Ortea<br>Irma Page<br>Javier Riva<br>M. Jónatan Rubio |
| Portada | François Schuiten |
| Diseño | Alonso Esteban |
| Maquetación | David Baños Expósito |
| Distribución | DistriMagen SL |

**Depósito Legal:** M-10316-1999
**ISSN:** 1575-099X
**Imprime:** Grafi-5
**Fotolitos:** Autopublish

## Contenido

| | |
|---|---|
| Noticias | 5 |
| Reseñas | 11 |
| The Ultimates | 23 |
| El mercado del cómic en Argentina | 27 |
| Jesús Martínez del Vals | 28 |
| El Adlo! | 31 |
| Las ciudades oscuras | 40 |
| Masamune Shirow | 45 |
| Brian Michael Bendis | 48 |
| Peter David en Hulk | 53 |
| Los cómics de terror de EC | 57 |
| Hayao Miyazaki | 60 |
| Daredevil | 63 |

**Las estaciones de NEMO** es una revista estacional, editada por **La Factoría de Ideas** desde la calle Pico Mulhacén, 24. Polígono Ind. "El Alquitón" de Arganda del Rey, Madrid. CP 28500. Teléfono **91 8704585**
Internet: www.distrimagen.es
E-mail: factoria @ distrimagen.es

© Las estaciones de Nemo. -Madrid 2003. Todos los derechos reservados. Esta publicación no puede ser reproducida, ni parcial ni totalmente, ni registrada en, ni trasmitida por, un sistema de recuperación de información, en ninguna forma ni por ningún medio, sea mecánico, fotoquímico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia, o cualquier otro, sin el permiso previo por escrito de la editorial.
Esta revista no se identifica necesariamente con las opiniones expresadas por sus colaboradores.

# Destacamos...

**25** **THE ULTIMATES**

En un campo tan amplio y con tanta historia como el de los superhéroes, una afirmación tan categórica puede parecer, como mínimo, arriesgada. ¿Acaso *The Ultimates* es mejor que *Miracleman*? ¿Mejor que *Watchmen*? ¿Mejor que *Sandman*? No, pero ninguno de ellos es un cómic de superhéroes per se. *Miracleman* es una reconstrucción del mito superheroico, *Watchmen*, una recreación adulta desde una óptica completamente distinta y *Sandman* no es un cómic de superhéroes, punto.

**28** **JESÚS MARTÍNEZ DEL VALS**

Desde 1994 los estudiantes universitarios han tenido asegurada una sonrisa los lunes por la mañana. El mérito es de Bok, el extraterrestre creado por Jesús Martínez del Vas para la *"Gaceta Universitaria"* que ha logrado reunir a varias promociones en su lectura. Jesús es uno de los grandes autores ajenos al "Mundillo del cómic" patrio. Si bien ha participado en *"Artículo 20"*, el cómic en apoyo de David Ramírez, y prepara alguna serie más integrada, el que trabajara directamente para prensa o web le ha dejado como un aparte de la industria.

**48** **BRIAN MICHAEL BENDIS**

Cíclicamente, la industria del comic-book coincide en presentarnos al guionista de la temporada. Escritor omnipresente, cuyo nombre aparece en productos variados de diferentes editoriales. Independientemente de la calidad de su trabajo, estos guionistas punteros no suelen tardar en ser liberados de la presión creativa que supone ser el centro de atención de aficionados y crítica. Este proceso invariable es lógico en una industria necesitada de cambios en equipos creativos que trasmitan un espejismo de evolución en personajes que llevan décadas asumiendo la responsabilidad de tener un gran poder.

**60** **HAYAO MIYAZAKI**

A más de uno se le debió caer la taza de café al suelo cuando, de madrugada, *El viaje de Chihiro* se llevó (*Sen to Chihiro no Kamikakushi* en japonés) el Oscar a la mejor película de animación. Podríamos decir que se trataba de un triunfo anunciado: en el Festival de Berlín de 2002 se había llevado el Oso de Oro, lo que a algunos críticos de esos que consideran que todo lo que está dibujado es para niños les pareció una broma de mal gusto.

# ARTE·9

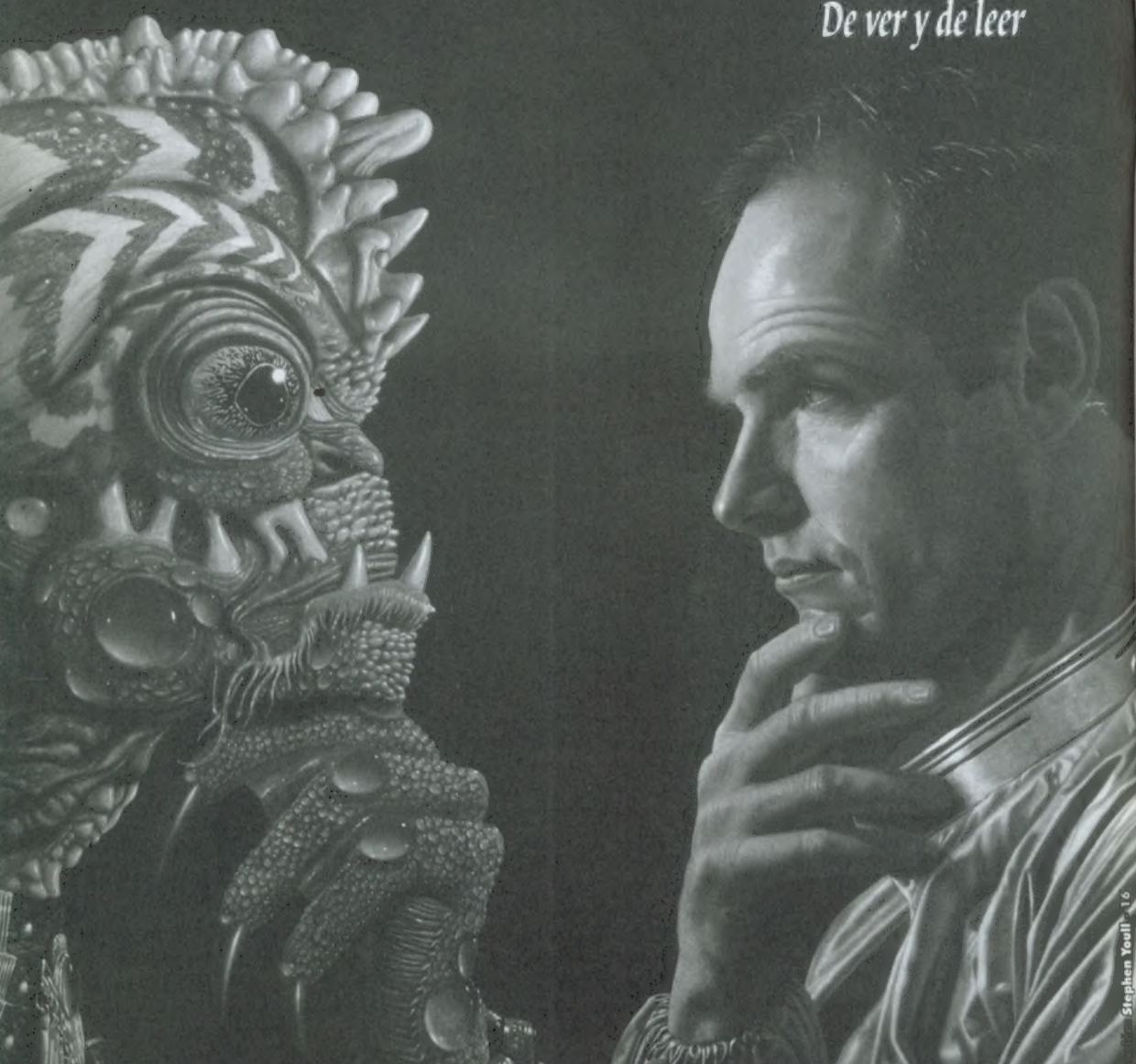
libros • comics • juegos

Desde 1982

## Ciencia ficción
De la dura y de la blanda

## Juegos
De rol y de gol

## Comics
De ver y de leer




SERVICIO INMEDIATO PARA TUS PEDIDOS, CONSULTAS Y ENCARGOS: arte-9@correo.interlink.es

**DOCTOR ESQUERDO, 6**
28028 - MADRID
arte-9@correo.interlink.es
TLF: 91 402 96 08
Metro: Manuel Becerra

**CRUZ, 37**
28012 - MADRID
pedidos@arte9cruz.com
TLF: 91 532 47 14
Metro: Puerta del Sol

**HILARIÓN ESLAVA, 56**
28015 - MADRID
arte9hilarion@correo.interlink.es
TLF: 91 543 23 43
Metro: Moncloa

**PASEO DE LA CHOPERA, 103**
28100 - ALCOBENDAS-MADRID
artenueve@hotmail.com
TLF: 91 662 12 11
Alcobendas

# Noticias

## Nacional

Como siempre, Planeta tira la casa por la ventana con muchísimas novedades de cara al *Saló*. Entre las más destacadas están la *Biblioteca Grandes del Cómic* dedicada a los cómics de terror de la editorial EC, que durante los años 50 dominaron el mercado americano, y en la que trabajaron autores de la talla de Harvey Kurtzman, Johnny Craig, Wally Wood o Bernie Krigstein. *Cels Piñol Illustrated* es la última idea para sacar dinero a los fans de *Fanhunter*, con un libro de ilustraciones de este *dibujante*, en el que nos explica la génesis de su universo. *Torso*, de Bendis y Andreyko, es una obra ganadora del premio Eisner, que narra los trágicos acontecimientos desarrollados en Cleveland en 1939, con la aparición del que posiblemente fue el primer asesino en serie de los USA. *Ultimates*, de Mark Millar y Bryan Hitch, es la más exitosa (y también la de aparición más irregular) de las series de la línea *Ultimate* de Marvel, que Forum nos presenta como miniserie. También aparecerá una nueva edición de *1"s*, de Masakazu Katsura, las continuaciones de las series de Alan Moore en el sello ABC (*Tom Strong* y *Promethea*), el primer volumen de la etapa de Warren Ellis al frente de *Stormwatch*, preludio de su exitosa *Authority*, *El Anillo de los Nibelungos*, adaptación de la ópera de Richard Wagner por parte de P. Craig Russell, y *Los Maestros Cerveceros*, de Van Hamme y Vallés, que cuenta la saga de una familia de fabricantes de cerveza.

Otras editoriales también presentan novedades interesantes. Así, Recerca-Alecta trae *The Pro*, de Ennis y Conner, sobre una prostituta superheroina, y *Las aventuras de Luther Arkwright*, del creador de *Historia de una rata mala*, Bryan Talbot.

Astiberri prepara *Genesis Apocalípticos* y *Venecia*, de Trondheim (el segundo con la colaboración de Parme), *Constellation*, de Peeters, *La autopista del Sol*, de Baru, dos obras de Zentner, *Eymerich el inquisidor*, junto a Sala, y *Flamenco*, con Santos Veracruz; y *Cosecha CMYK*, de Ágreda.

Dolmen, por su parte, se ha hecho con los derechos de *Supreme*, de Alan Moore, que hasta ahora estaban en manos de Dude, y lo publicará junto a un integral del *Ideas Negras* de Franquin, *Manhattan Beach 1957*, de Yves H. y Hermann, *Círculo Justiciero*, serie española con guiones de Pedro Angosto Muñoz, *Hip Flask*, de Ladronn, y *El Cazador de rayos*, de Kenny Ruiz.

Norma sacará a la venta el segundo volumen de *Blacksad*, titulado *Artic Nation*, de los españoles Juan Díaz Canales y Juanjo Guarnido. También pondrán a la venta el primer álbum de *Isaac el Pirata*, de Christopher Blain, y material diverso de la editorial DC, entre el que destaca el *JLA & JSA: Virtudes y pecados*, último trabajo de Carlos Pacheco.

Seguimos con Dude, que ha decidido apostar por el tomo prestigio para sus series españolas. Así, veremos *Crónicas de Mesene: Alvar*, por Roke González y Elías Sánchez, *El Continente de Môn: Ser Rey*, de Quim Bou, *Hugo Moro*, de Oriol Roca, y *The Castaways*, de Pablo G. Callejo y R. Vollmar, junto con una nueva entrega de *Los Reyes Elfos* de Víctor tos.

Pasamos ahora a la Cúpula, que nos ofrece la continuación de su *Kung Fu Kiyo*, de Man y Migoya, junto con *Deportes Extremos*, de Tomaz Lavric, *Dave y Larry*, de Dave Cooper, *Fuzztoons*, de Patrick, Drugos *el Acumulador*, de Mauro Entrialgo, *4 segundos*, de Feliciano y Alejo, y *Desalmado*, de Perro y Migoya.

Por último, pasamos a Glenat. Muchas novedades, acompañadas por las nuevas entregas de sus series actuales. Lo más destacado es la sexta y última entrega de *Paracuellos*, de Carlos Giménez, el integral de *Kraken*, de Bernet y Segura, *13 relatos negros*, de Abulí y Oswal, *Las legiones de hierro*, de Brémaud y Santacruz, y las nuevas series manga *Capitán Tsubasa (Las aventuras de Oliver y Benji)*, de Yoichi Takahashi, *La espada del inmortal*, de Hiroaki Samura, y el *Ranma Art Book* de Rumiko Takahashi.

Este año sí. Este año el Salón Internacional del cómic de Barcelona sí tiene autores invitados de categoría, y no los tres o cuatro de todos los años. En esta edición nos encontraremos con Will Eisner, uno de los más importantes autores de todos los tiempos, Sal Buscema, que ha pasado por casi todas las series de Marvel, Mattoti, ganador del premio a la Mejor Obra Extranjera en el pasado Saló con *El Rumor de la Escarcha*, Tim Sale, colaborador habitual de Jeph Loeb en sus revisiones clásicas de personajes como *Superman* o *Spider-Man*, Mark Bagley, de moda por su *Ultimate Spider-Man*, John Cassaday, dibujante de *Capitán América* y *Planetary*, Bryan Hitch y Mark Millar, creadores de *The Ultimates*, Frank Quitely, uno de los ilustradores de *X-Men*, Tomaz Lavric, conocido por sus

## Noticias de Argentina

La noticia bomba de los últimos meses es la aparición de la editorial *Comics cono sur*, licenciataria local de Marvel que desde Marzo está publicando series de mutantes y de *Spiderman*, y desde Junio ampliará su línea con 4 títulos nuevos. También en Junio llega una nueva editorial que publicará DC, ABC, Cliffhanger, Wildstorm, Vertigo, manga e historieta nacional.

Por el lado de la producción nacional, ha salido el libro anual de *Mikilo* a cargo de su creador Rafael Curci y varios dibujantes. La editorial Ancares/Doedytores sigue recuperando clásicos y esta vez, con motivo de la feria del libro local que se realiza estos días, le tocó el turno a *Historias cortas* de Enrique Breccia, y lo próximo que se viene es el integral de *Un tal Daneri* de Carlos Trillo y Alberto Breccia. Esta misma editorial viene publicando una gran cantidad de libros de ilustración. Los últimos fueron dedicados a Alberto Breccia, Jorge Lucas y el segundo de la serie de Francisco Solano López.

Y se viene la quinta edición del que, tras la desaparición de un gran evento en Buenos Aires, se ha convertido en el más importante punto de reunión para los comiqueros nacionales: *Leyendas 2003* se realizará del 23 al 25 de Mayo, como siempre en Centro de Expresiones Contemporáneas de la ciudad de Rosario. El autor Walter Taborda se anima y sale con su última creación *Babetool*, que presentará en el evento. Se esperan también las presencias de los habituales nativos de la ciudad Eduardo Risso y Marcelo Frusín y alguna otra sorpresa de alguna otra sorpresa que los organizadores se niegan a desvelar hasta que no se confirme. ¡Larga vida a Leyendas!

colaboraciones en *Víbora*, y Mezzo y Pirus, colaboradores habituales en obras como *L'Écho des Savanes*. Además, se podrá disfrutar de exposiciones dedicadas a Jan, a *Cosecha Roja* de José Luis Agreda, y a Luis Durán.

Miguel Angel Martín ha sido premiado en Italia con el *Gran Premio Attilio Micheluzzi*, durante el *5° Festival Internazionale del Fumetto e dell'Animazione* de Nápoles, donde también presentó el cortometraje *Snuff 2000* de Borja Crespo, basado en su obra.

La Asociación de Autores de Cómic de España y la *Biblioteca Valenciana* han organizado una exposición de originales de autores españoles, bajo el nombre de *TebeoSpain: Originales del pasado, el presente y el futuro del comic español*, que mostrará durante los meses de abril y mayo páginas de autores como Javier Pulido, Ramón F. Bachs, Kano, Javier Rodríguez, Víctor Santos, Sergio Córdoba, Sergio Bleda, Nacho Casanova, Rafa Fontériz, Sanchís, Gago o José Lanzón, hasta un total de 45 autores y más de 150 originales, acompañados por guiones originales de Juan García, Helio Mira y Jaime Román, bocetos inéditos y páginas en proceso. La exposición se encuentra en la sala capitular del Monasterio de San Miguel de los Reyes, sede de la Biblioteca. No se descarta que pase a ser itinerante una vez acabe.

### Cine/Televisión

Las películas basadas en tebeos se están convirtiendo en todo un seguro de vida para las productoras. *Daredevil* ha sobrepasado los 100 millones de dólares sólo en los USA, pese a tratarse de un personaje semidesconocido. Y aquí en España *Mortadelo y Filemón* ha superado los 20 millones de euros, todo un logro en nuestro mercado. A la vista de estos datos, no es de extrañar que las casas cinematográficas se estén dando tortazos por los derechos de nuevos productos. Así, y dejando aparte los ya seguros *X-Men 2*, *Hulk*, o *La Liga de Extraordinarios Caballeros*, que se estrenarán este mismo año, y *Spider-Man 2*, que lo hará el que viene, entre las próximas adaptaciones que podremos disfrutar estarán *Motorista Fantasma*, con Nicholas Cage como protagonista y Mark Steven Johnson (*Daredevil*) dirigiendo; *Catwoman*, papel para el que se rumorea opta Halle Berry (*Tormenta*), *Elektra*, *Iron Man*, *Werewolf by Night* o *Punisher*, con Thomas Jane (*Dreamcatcher*) haciendo del implacable vigilante.

Y a la vista de los resultados obtenidos, tampoco es de extrañar que Marvel haya decidido demandar a Sony, la productora de *Spider-Man*, por incumplimiento de contrato, para intentar renegociar el contrato con vista a las más que posibles secuelas.

## Europa

Abril y Mayo no suelen ser meses intensos en el mercado francés en cuanto a salidas de álbumes, pero rebuscando entre lo aparecido podemos destacar el undécimo álbum de *Les Innomables* (**Yann** y **Conrad**, Dargaud); el último *Jeremiah* de Hermann (y van 24, edita Dupuis). **Jorge Zentner** y **Montecarlo** coescriben *Siete Balas para Oxford*, que publica Le Lombard y dibuja **Marcellau** Gaù. Por Delcourt ha aparecido el séptimo álbum del *Arq* de **Andreas** y la tercera entrega de la saga *Amane-*

*cer* de *La Mazmorra, Une Jeunesse qui S'enfuit*, a cargo de los habituales **Sfar, Trondheim** y **Blain**. En Soleil continúan exprimiendo el filón de *Lanfeust* con la salida del segundo *Lanfeust des Etoiles*, titulado *Les Tours de Meirrion*, por **Arleston** y **Tarquin**, y una lujosa reedición de los ocho álbumes de **Lanfeust de** Troy. Y Rabaté publica *Bienvenue a Jobourg* en la pequeña editorial *Seuil*. Entre lo que se prepara para próximos meses encontramos la largamente pospuesta *32 Décembre*, de Bilal (continuación de *El Sueño del Monstruo* ¿la recuerdan) para Humanoides; un doblete de **David B.** publicando *Le Prophète Voilé* para L'Association y *L'ombre de Dieu* en la colección *Poisson Pilote* de Dargaud. Y el úndecimo *Pequeño Spirou, Tu ne s'ras jamais grand!*, con **Tome, Janry**, y una tirada de las que da miedo: 600.000 ejemplares.

**José Luis Munuera** se está haciendo un lugar importante en el mercado francés. Entre sus próximos proyectos se incluye una precuela de la exitosa *Estela*, con aventuras de Navïs, la protagonista de la serie madre. El proyecto nació por el éxito que tuvo un episodio de ocho páginas publicado en la revista de Delcourt *Pavillon Rouge*. Los guiones correrán a cargo de Jean **David Morvan**, colaborador habitual de Munuera en la serie *Sir Pyle S. Culape*, de la que ha salido la tercera aventura, *Rien ne se Perd*.

Sigue la tendencia de crear sellos editoriales para las distintas temáticas. Ahora, tras *Les 3 Masques*, los Humanoïdes presentan el sello *Styx*, donde tendrán cabida historias duras y oscuras. Y como entre los primeros lanzamientos suenan nombres como **Smolderen, Otomo** y **Jodorowsky** habrá que estar atentos.

Y ahora una noticia curiosa. Durante las jornadas sobre historieta de la pequeña localidad de Roquebrune-sur-Argens se inaugurará la Plaza *Titeuf*. Será del 12 al 14 de Septiembre y el papá de la criatura, Zep, estará presente en el acontecimiento. Y los fans deberán estar atentos pues será el único festival al que el autor comparecerá este año. La localidad ya cuenta desde el año pasado con un bulevar *Ric Hochet*.

Todos los seguidores de *Asterix* estamos de enhorabuena, pues el próximo 29 de Agosto saldrá (de momento sólo se ha anunciado la edición francesa, pero no debemos descartar próximas novedades) un álbum titulado *Astérix et la Rentrée Gauloise*, recogiendo una docena de historias cortas de los irreductibles galos realizadas por el dúo **Goscinny-Uderzo** para la revista *Pilote*. Esta recopilación tuvo una primera edición en 1993 por Ediciones **Albert René** que se regalaba con un video de dibujos animados de Asterix. Esta nueva edición constará de 20 páginas adicionales hasta llegar a las 56.

Aunque sólo por un número, *Pilote* volverá a los quioscos franceses el próximo 20 de Junio. Tendrá una tirada de 100.000 ejemplares, con 128 páginas conteniendo material seleccionado de la mítica revista y material inédito. Con este especial Dargaud rinde un merecido homenaje a **Guy Vidal**, redactor de la revista durante los años 70 y que falleció el pasado Octubre, al tiempo que pone a prueba la respuesta del público ante un posible relanzamiento.

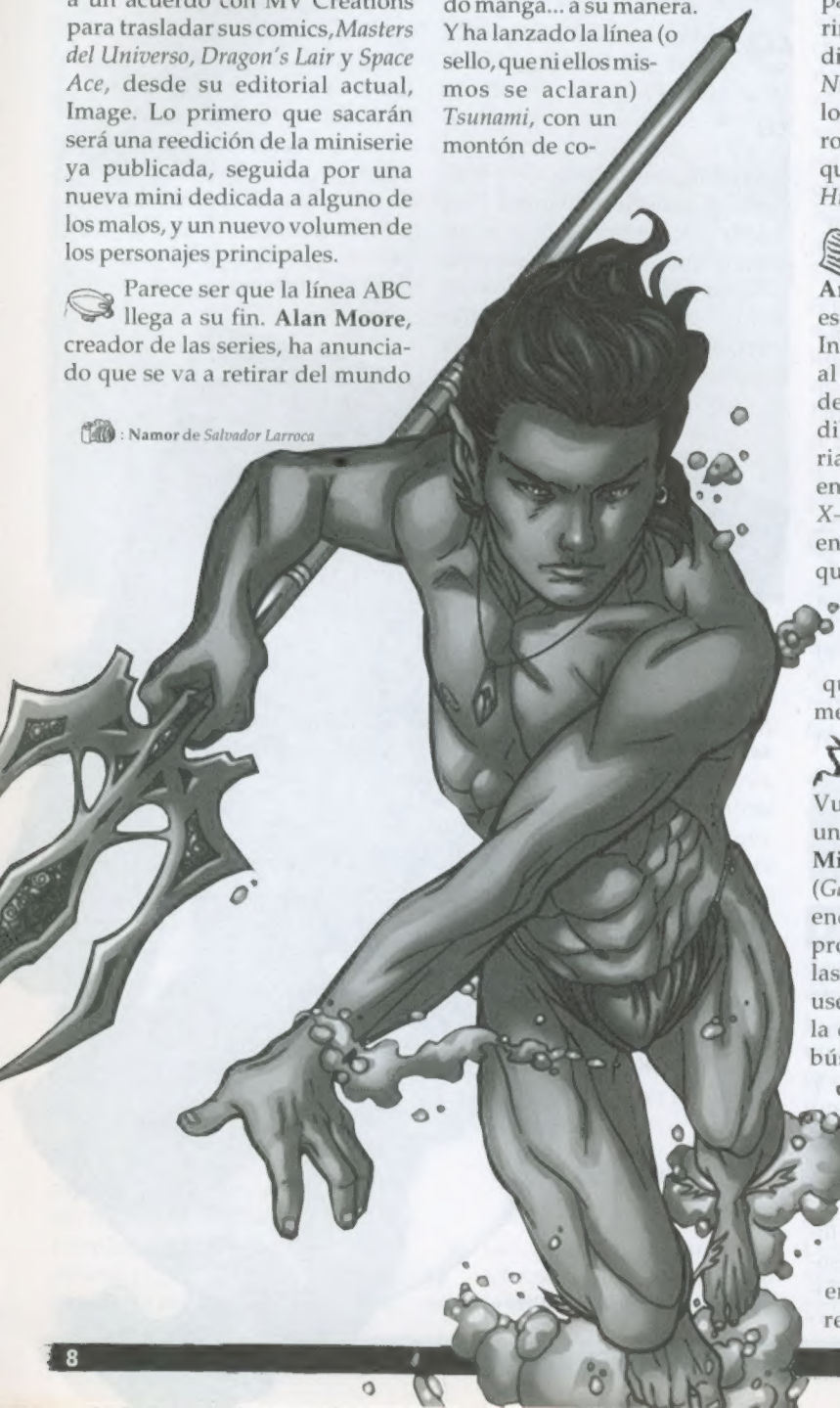
: Nuevo tomo de Astérix y Obélix

# América

CrossGen ya no sólo *roba* autores a las otras editoriales... ahora también les quita las series. La editorial de Florida ha llegado a un acuerdo con MV Creations para trasladar sus comics, *Masters del Universo*, *Dragon's Lair* y *Space Ace*, desde su editorial actual, Image. Lo primero que sacarán será una reedición de la miniserie ya publicada, seguida por una nueva mini dedicada a alguno de los malos, y un nuevo volumen de los personajes principales.

Parece ser que la línea ABC llega a su fin. **Alan Moore**, creador de las series, ha anunciado que se va a retirar del mundo del cómic coincidiendo con su próximo cumpleaños, para dedicarse a tiempo completo a su otra carrera, la de mago. Así que, si no cambia de idea, parece ser que estamos cerca del fin de *Promethea*, *Tom Strong* y tantas otras.

Marvel ha decidido intentar conquistar el mercado manga... a su manera. Y ha lanzado la línea (o sello, que ni ellos mismos se aclaran) *Tsunami*, con un montón de colecciones, tanto regulares como limitadas, con una cierta estética oriental. Y autores japoneses como Tsutomu Nihei, creador de *Blame*, que hará una miniserie de *Lobezno*, o Yuji Iwahara, que ilustrará los guiones de **Andi Watson** para *Quest*, una aventura de "chica aventurera con monstruo acompañante". También autores amerimanga, como **Keron Grant**, que dibujará el relanzamiento de los *Nuevos Mutantes*, UDON, que hará lo propio con *Sentinel*, una serie de robots gigantes, o **Skottie Young**, que se encargará de la *Antorcha Humana*.



: **Namor** de *Salvador Larroca*

Pero la serie estrella de esta nueva línea es *Namor*, por **Andi Watson**, **Bill Jemas** y el español **Salvador Larroca** . Inicialmente no estaba asignado al proyecto, pero ocupó el lugar de la joven japonesa que iba a dibujarla, obligado por la editorial, lo que motivó que se quejara en varios foros de tener que dejar *X-Treme X-Men*, serie en la que se encuentra muy a gusto, por otra que no sabía si pasaría de 6 números. Posteriormente rectificó sus palabras, aunque ha dejado bien claro que no es lo que más le apetecía en estos momentos.

Y no es la única novedad editorial de la *Casa de las Ideas*. Vuelve la línea *Epic*, con *Trouble*, una historia romántica de **Mark Millar** (*Ultimates*) y **Terry Dodson** (*Gata Negra*). Como en su anterior encarnación, los autores serán propietarios de los derechos de las series que creen, salvo que usen personajes pertenecientes a la editorial. Se han lanzado a la búsqueda de nuevos talentos, ofreciendo 500 dólares al aprobar el proyecto y 8000 cuando se comience a publicar.

Dark Horse continua con su política de reimpresión de clásicos, y entre los últimos destacan la recopilación en tomos del *Flash*

I'M SO GLAD I STUDIED BALLET AS A CHILD.
MEN APPRECIATE THE FINE ART OF DANCING.
I'LL BET MOM IS SO PROUD THAT HER LITTLE GIRL'S A STAR.

: **Stripperella** de *Stan Lee*

de **Mac Raboy**, y las páginas dominicales de *Al Capp's Li'l Abner* realizadas por **Frazetta**.

*Stripperella*. La última obra de **Stan Lee**, para Humanoids Publishing. ¿De qué va? Pues... a ver... es una stripper que es una superheroina. Ah, y el personaje está basado en Pamela **Anderson**. Y tiene su propia serie de animación, que se estrenará el próximo mes de junio. Sinceramente, no sé que más decir... y creían que con su *Just Imagine* estaba acabado...

Se han dado a conocer los nominados a los premios Eisner de este año, que serán entregados el próximo julio, durante el Salón de San Diego. A continuación os presentamos los más destacados:

- Saga: *Daredevil* #32-37, por **Bendis** y **Maleev**; *Fables* #1-5, por **Willingham** y **Medina**; *Finder* #25-29, por **Carla Speed McNeil**; *Hulk* #34-39, por **Jones** y **Romita** Jr, y *Queen & Country* #8-12, por **Rucka** y Fernandez.
- Serie regular: *Age of Bronze*, por **Shanower**; *Daredevil*, de **Bendis** y Maleev; *Fables*, de **Willingham**, **Medina** y **Buckingham**; *Louis Reil*, de **Chester Brown**; *Strangers in Paradise*, de **Terry Moore**; y *True Story, Swear to God*, de **Tom Beland**.
- Serie limitada: *Courtney Crumrin & The night things*, de **Ted Naifeh**; *Hellboy: Third Wish*, de **Mignola**; y *League of Extraordinary Gentlemen, vol. 2*, de **Moore** y **O'Neill**.
- Escritor: **Brian Michael Bendis**, **Ed Brubaker**, **Greg Rucka**, **Bruce Jones** y **Bill Willingham**.
- Dibujante: **Seth Fisher**, **Brian Hitch**, **Michael Lark**, **Kevin O'Neill** y **J.H. Williams.**
- Candidatos al *Salón de la fama*: **Otto Binder**, **Johnny Craig**, **Reed Crandall**, **Jack Davis**, **Will Elder**, **Al Feldstein**, **Ramona Fradon**, **René Goscinny** y **Albert Uderzo**, **Floyd** Gottfredson, **Robert Kanigher**, **Jerry** Robinson, y **John Severin**.

---

Compiladas por **Carlos Manuel Díaz Correia** (EUA y Nacional) y **Josep Calduch** (Europa) con aportaciones del resto de colaboradores de *Nemo*. Las fuentes consultadas han sido: los boletines de noticias de *Dreamers*, *Fandom*, *Comics Continuum*, *Univers BD*, *BD Paradisio*, *Comics Daily*, *La Lettre* (**Dargaud**), *SPX*, *CBLDF*, diarios *El País* y *El Mundo*, revistas *Wizard* y *Comics Journal*, así como los boletines, comunicados y emplazamientos en Internet de las diversas editoriales y distribuidoras nacionales y extranjeras. Vaya nuestro agradecimiento a los autores y editoriales que contestaron amablemente a nuestro requerimiento.

WHITE WOLF

LA FACTORIA DE IDEAS

¿Qué peligros acechan en las sombras?

Descúbrelo en las últimas novelas de la Colección Mundo de Tinieblas

PRÍNCIPE DE LA CIUDAD

CAZADOR Y PRESA: VAMPIRO

CAZADOR Y PRESA: JUEZ

CAZADOR Y PRESA

CAZADOR LA VENGANZA

VAMPIRO LA MASCARADA

Visítanos en www.distrimagen.es

# Reseñas

Existen tres categorías para cada tebeo: guión, dibujo y global. Poco hay que aclarar sobre las dos primeras, su nombre (y su símbolo) las define con claridad. Sin embargo es importante señalar que la valoración global no es la media de las anteriores, ni tiene por qué guardar siempre relación con ellas. Para ella hemos elegido una estrellita. Agradecemos a las tiendas **Arco Iris** (Ctra. de la Costa, 75. Gijón 985332820) y **Arte 9** de Madrid la cesión del material para reseñas.

## SIGNIFICADO DE LAS PUNTUACIONES

MN **Media Nemo.** Este parametro indica la media de las puntuaciones que han sido otorgadas por los colaboradores de la revista

0 **Rosco total.** La nada. el vacío sideral. Ni para envolver pescado podrido. Haz un favor a la Amazonia y dona su precio a tu ONG favorita. Evitate el trago que ya lo hemos pasado nosotros: para eso nos compras.

1 **Malo.** Para completistas (absolutistas más bien). A no ser que el autor sea tu padre (y le quieras mucho) pasa..

2 **Pasable.** Hombre, algo se salva, hay pinceladillas de lo que pudo ser y se quedó en el camino. Pues bueno, pues fale, pues me alegro (Maki dixit).

3 **Bueno (tirando a).** Merece la pena. Hay algo que le salva de la mediocridad sin llegar a elevarlo a panteones más dignos.

4 **Muy Bueno.** Destaca y mucho; le falta un hervor para ser genial pero ahí está. Aun así aplaudimos con truicción.

5 **Sublime.** Si Dios existe inspiró este comic: lestila arte, ingenio y genialidad. Así pues, difunde la buena nueva compra dos o más copias, regálaselo a tu mejor amig@ y guarda otra bajo llave. Nunca se sabe cuándo lo vas a necesitar.

## Corazón de Arlequín

Gaiman-Bolton. Norma Editorial.
Tomo de 40 págs. en color. 11 euros.

Bonita historia la planteada por **Neil Gaiman** en este tebeo, donde dos personajes arquetípicos de la *commedia dell'arte italiana* cambian sus roles para acabar planteando al final una posible vuelta a los orígenes. El guionista británico hace que el personaje subversor, Arlequín, acabe siendo controlado y asimilado por las convenciones, mientras que Columbina deje de ser la sufridora para descubrir las inmensas posibilidades de disfrutar de la vida.

Hay un atrayente tono surrealista en toda la obra, que, con todo, adolece de cierta frialdad y lentitud. Por un lado, aunque como hemos dicho la historia es interesante, los personajes no acaban de calar en el lector. Puede que sea el abuso de la narración en primera persona a través de los textos de apoyo, o el en ocasiones elaborado lenguaje... O puede que sea también culpa del dibujo de **John Bolton**, que abandona su proverbial creatividad gráfica en aras de un realismo fotográfico que quizás no sea adecuado para una historia de corte fantástico como la que nos ocupa.

En resumen, estamos ante un tebeo "bonito", tanto en dibujo como en guión, pero también fallido. Podía haber dado algo más de sí. Indispensable para los fans –entre los cuales uno se incluye- de sus autores, se queda en sencillamente interesante para el lector en general.

*Jordi Juanmarti*




## Cage

B. Azzarello & R. Corben. Forum.
Miniserie de 48 págs. en color. 3,50 euros.

Luke Cage a.k.a. Powerman es uno de esos personajes de la editorial Marvel que sin ser un superéxito de ventas ha protagonizado algunas historias realmente interesantes (recordemos su etapa clásica junto a Puño de Hierro) gracias a las cuales ha logrado sobrevivir a base de hacerse un hueco en las preferencias de muchos lectores. En el 2002 **Quesada** y **Palmiotti** decidieron que este superhéroe era uno de los candidatos perfectos a tener su propia miniserie dentro de la línea más adulta de Marvel, el sello MAX.

Y lo cierto es que **Azzarello** y **Corben** nos brindan una de las mejores versiones de Luke Cage vistas hasta la fecha, dejando de lado la faceta superheroica del personaje y haciendo especial hincapié en el concepto "Héroe de alquiler". **Azzarello** mezcla sin tapujos elementos de *El samurai* de Kurosawa con la estética de las películas de "chicos del barrio" de cineastas como Spike Lee o John Singleton, plasmado con el personal estilo gráfico del mítico **Richard Corben**, que desde el 2000 parece estar viviendo una segunda juventud creativa. El resultado es un comic de esos que se devoran de un tirón, con un ritmo cinematográfico y un final impactante como pocos, que ahora tenemos ocasión de disfrutar en una sola dosis a través de la edición española de Planeta Comics

*Alejandro Caveda*

## 5, el número perfecto

**Igort. Sinsentido.**
**Álbum de 176 págs. en bitono. 12,95 euros.**

Serie negra de la buena en un álbum que supone el agradable descubrimiento de un autor prácticamente desconocido en nuestro país. La historia de un viejo pistolero retirado que decide volver a trabajar para vengar la muerte de su hijo tiene tintes de tragedia griega y de película clásica de la era dorada hollywoodiense. Esto se nos ofrece en un ambiente cargado y lluvioso, perfectamente retratado por un dibujante sincrético y dotado para la narración en imagenes.

**Igort** sabe usar pocas líneas para dotar a sus personajes de carácter y hacerlos plenamente reconocibles, al tiempo que domina el uso de luces y sombras y es capaz de disponer los elementos en la viñeta de forma armónica y expresiva. En cuanto al argumento, dispuesto en cinco capítulos con la estructura clásica de planteamiento-nudo-desenlace, discurre fluidamente, sin textos de apoyo que detengan la narración y sólo usando el flashback cuando es estrictamente necesario: los diálogos y las cuidadosamente estudiadas elipsis llevan la carga de la historia. En cuanto a los personajes de esta trama de perdedores, se hacen queridos por el lector gracias a la habilidad descriptiva del autor.

Demos pues la bienvenida a **Igort**, un autor del que será bueno que poco a poco vayamos conociendo su obra. En este primer trabajo publicado en España da indicios de ser un historietista a seguir.

***Jordi Juanmanti***

## Diosa

**Garth Ennis y Phil Winslade. Norma Editorial.**
**Tomo único de 250 págs. en color. 22 euros.**

Norma aprovecha el tirón de **Ennis** para ofrecernos en un solo volumen esta miniserie que se publicó a mediados de los 90 en los USA, de forma paralela al *Predicador*, título con el que guarda algunos curiosos paralelismos. En *Diosa*, una joven llamada Rosie descubre que tiene unos extraños e incontrolables poderes y decide emprender un peligroso viaje iniciático en busca de respuestas, escoltada por un heterogéneo grupo de acompañantes que incluyen desde un suicida colado por ella hasta un ecoterrorista radical, al tiempo que les pisan los talones la CIA, un sádico agente de policía británico y una pareja de hermanos psicópatas.

Como vemos, *Diosa* tiene varios puntos de contacto con *Predicador*, pero mientras que en esta última el tema central es la religión (o lo que opina Ennis sobre ella) *Diosa* tiene un trasfondo ecologista, al menos en apariencia, porque la historia, pese a la profundidad del tema que quiere tratar, está desarrollada con todas las constantes de **Ennis**: sexo y violencia, lenguaje fuerte y cuanto más escandaloso mejor, sangre a litros y vísceras en abundancia, personajes surrealistas y delirantes, etc. Vamos, que si no te la tomas muy en serio resulta entretenida y todo. A destacar el trabajo de **Winslade** en el apartado gráfico y el hecho de que Norma ofrezca la miniserie completa en un solo volumen que incluye las portadas originales más bocetos y comentarios del dibujante.

***Alejandro Caveda***

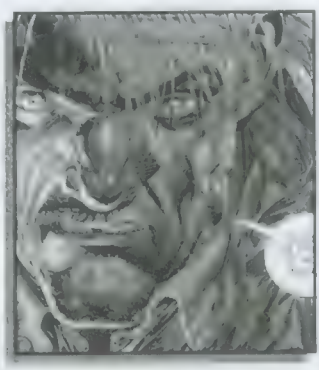
## El anillo de los Nibelungos

**Russell-Mason. Dark Horse / Maverick.**
**14 números en color. 2,95 dólares.**

Richard Wagner compuso una de sus mejores piezas musicales inspirándose en mitos y leyendas medievales de la tradición germánica. Por contenido y espíritu, estas obras entroncarían con lo que hoy en día damos en llamar Fantasy o Fantasía Heroica, por lo que no es de extrañar que *El anillo de los Nibelungos* (nada que ver con el anillo único de Tolkien) haya sido adaptado al comic en más de una ocasión.

Si hace varios años pudimos disfrutar de la personal interpretación que **Gil Kane** hizo del universo wagneriano, en el más reciente 2000 fue **P. Craig Russell** – otro dibujante muy vinculado al mundo de la Fantasía Heroica, como demuestra su excelente versión del *Elric* de Michael Moorcock – quien sacó adelante una nueva versión de la historia en 14 números subdivididos en cuatro miniseries: *The Rhinegold*, *The Valkyrie*, *Sigfried* y *Gotterdammerung*. En sus manos, *El anillo...* se convierte en una apasionante historia de aventuras repleta de dioses y héroes, monstruos y dragones, y grandes batallas épicas, todo ello plasmado con el estilo elegante y barroco de este gran artista del medio que es **Russell**. Pues bien, parece ser que Norma Editorial tiene decidido publicar en breve la versión española de esta excelente serie, lo que no deja de ser una buena noticia tanto para los seguidores del autor como para todos los aficionados al Fantasy en general.

***Alejandro Caveda***



## El Asco (1-3 de 12)

**Morrison/Weston. Norma Editorial. Prestigio de 72 págs. en b/n. 7 euros.**

El guionista que ha conseguido que me vuelva a interesar una serie de mutantes -*NewXMen*- no es un tipo que deje indiferente con sus obras. Suele mezclar lo sorprendente e imaginativo con lo zafio y previsible, los diálogos acertados con perogrulladas simplonas, una narración que engancha con momentos de bajón absoluto, salidas de olla con escenas lúcidas, situaciones provocadoras con patéticas chorradas. Y *The Filth* (mal traducido como *El Asco*) no escapa a las características principales de **Morrison** (*Animal Man, Los Invisibles, JLA, Doom Patrol, Arkham Asylum*...). El Asco es una mega-hortera-organización dispuesta a defender el mundo de situaciones... eh... "Morrisonianas"... conspiraciones, agentes secretos (tan secretos que ni ellos mismos lo recordaban), enemigos microscópicos y cabrones de tamaño natural, cualquier cosa que afecte a la "suciedad" del mundo. Un ejemplo: personajes que escapan del tebeo y les preparan una "viñeta de continuidad" entre las de la historia para que regresen (no sin antes quejarse del lento entintado que retrasa su llegada). Los dibujos de Chris Weston (*2000AD, Ministry of Space*) son los más adecuados a lo que esconde la mente de Grant, y mantienen un nivel alto. Si no te gustó demasiado la Doom Patrol y Los Invisibles ni fu ni fa, no pruebes, para que? Pero si, como a mi, Morrison te parece uno de los guionistas más divertidos e interesantes del mundo comiquero, El Asco no te va a defraudar. Las consecuencias de la droga adulterada siempre son imprevisibles.

***Javier Riva***

## Escala Real

**Santiago Valenzuela. Edicions de Ponent. Tomo de 128 págs. en b/n.**

Las aventuras del Capitán Torrezno llegan a su segunda entrega, y, demostrando una vez más su imprevisibilidad, no se parecen a nada de lo que pudiera esperarse tras la lectura de la primera, *Horizontes Lejanos*. El donostiarra **Santiago Valenzuela** nos sorprende esta vez con un ameno tratado sobre estrategia militar, cuando el misterioso Shogun sitia la capital del Micromundo, Deeneim, donde se encuentra nuestro "héroe". En *Horizontes Lejanos* **Valenzuela** creó un universo propio con los mismo materiales que cualquier otro hubiera hecho una maqueta de tren eléctrico, y nos lo mostró bajo los asombrados ojos de un visitante forzoso. Ahora, con las reglas del juego establecidas, pasamos a la épica.

El dibujo ha mejorado bastante desde la primera entrega, siendo más detallado aunque permaneciendo fiel a su estilo. Y **Valenzuela** muestra su habilidad para conducir la acción mediante los diálogos de los personajes, que suenan naturales en cada uno de ellos y en todas las situaciones. Y que suenen creíbles durante una batalla de samuráis montados sobre langostas que lanzan inmensas cerillas con catapultas tiene mucho mérito

Para alegría del aficionado, la trama planteada desemboca en un nuevo capítulo de próxima aparición. La serie de libros de *Las Aventuras del Capitán Torrezno* están convirtiéndose en una de las apuestas más ambiciosas y originales de nuestro mercado. No lo descubras demasiado tarde y pide esta aventura y la anterior en tu librería

***Josep Calduch***

## Ideas Negras

**Franquin. Dolmen Editorial Álbum de 76 págs. en b/n.**

Se recopilan en castellano las páginas que muestran la otra cara de **Franquin**, el autor de *Spirou* y creador de *Tomás El Gafe*. Al ser tan conocido por estas obras de carácter juvenil, el contenido de sus *Ideas Negras* impacta todavía más. Se trata de historias de una página, tintadas de un humor ácido, macabro, lo que ahora se da en llamar "políticamente incorrecto". Sin embargo, pese a la procesión de vísceras y mutilaciones, es curioso notar que lo contado no llega nunca a cruzar la frontera de la ofensa o la burla. Es ningún momento necesita burlarse de la raza, la opción sexual o alguna minusvalía de los personajes. Hagamos un autoanálisis de los chistes que conocemos y comprenderemos mejor la dificultad de lo que el autor está haciendo.

Que **Franquin** era un genio del dibujo ya se sabe, y en la mayoría de las historias que forman este álbum se podrá apreciar un interesante cambio en su estilo. La mancha de tinta termina ganando terreno a la línea, de forma que los dibujos quedan solamente perfilados, aunque manteniendo el detallismo y la expresividad que siempre han caracterizado al autor

En definitiva, *Ideas negras* es un álbum ideal para pasar un buen rato sintiéndonos culpables por reírnos de ciertas cosas, y supone un capítulo poco conocido de la travectoria de uno de los grandes de la historieta. Una obra imprescindible, por tanto

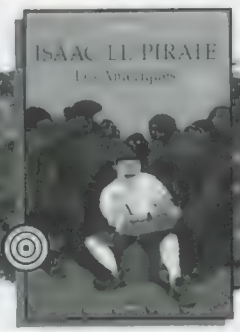
***Josep Calduch***

## X-Men: Dios ama, el hombre mata

**Claremont-Anderson. Forum.**
**Novela Gráfica de 64 págs. en color. 8,95 euros.**

Aprovechando el estreno de la la segunda entrega cinematográfica de la *Patrulla X*, **Forum** ha decidido reeditar esta novela gráfica, en la que está ligeramente basada. Esta obra es considerada como uno de los mejores trabajos (quizás incluso el mejor) de sus autores, y, cómo no, de los personajes. Aquí vemos como un Reverendo deja llevar su odio hacia los mutantes hasta tal punto de querer matarlos. Vemos la crueldad y el sinsentido del racismo (de cualquier racismo), ejemplificado en la muerte de dos niños inocentes. Vemos a Magneto, el archienemigo, unir sus fuerzas con la Patrulla para derrotar a algo superior a ellos. Vemos una gran historia, donde acción y emoción se mezclan, con un espléndido dibujo de **Anderson**, a un nivel que sólo últimamente, en *Rising Stars*, parece haber vuelto a alcanzar. Y vemos a un **Claremont** pletórico, en su mejor momento, conociendo perfectamente a los personajes, desarrollándolos, haciéndolos avanzar, enfrentarse a sus miedos, y dejándonos ver, debajo de los fuegos artificiales y los trajes de colores, que el racismo no tiene ningún sentido, que es simplemente una excusa, que no se puede odiar a alguien que siente igual que tú, que ama como tú. Es una obra que merece mucho la pena, y que, si no tienes, debes comprar, aunque no te gusten los mutantes, aunque creas que **Claremont** abusa de los textos de apoyo, o aunque prefieras el dibujo de **Madureira**. Tu léela, disfrútala, y verás que hay algo más, que su fama es merecida.

***Carlos Díaz Correia***




## Las Américas

**Christophe Blain. Norma Editorial.**
**Álbum de 52 págs. en color. 11 euros.**

**Christophe Blain** es uno de los autores franceses modernos con mayor proyección, pese a que por azares editoriales por estos pagos sólo se le haya visto en su colaboración para la serie *Amanecer* de *La Mazmorra*. Enamorado del mar, **Blain** ganó un premio en Angulema por su primer álbum *Le Réducteur de Vitesse*, crónica claustrofóbica en el interior de un navío; y en su primera obra continuada como autor completo ganó el premio absoluto al mejor álbum, que no es otro que este que nos ocupa. Cuando un mercado tan exigente como el francobelga ofrece tanto a un autor, algo debe tener.

Isaac es un joven pintor que se embarca medio engañado rumbo a alguna parte para hacer fortuna con sus escenas marítimas y poder vivir cómodamente con su amada Olga. Todo se complica y parece que Isaac tendrá que parar en muchos puertos antes de regresar con su amor...si ella todavía le espera. Este es el punto de partida de una serie que va ya por su tercera entrega, y en la que compartimos la fascinación con Isaac ante cada descubrimiento de su nueva vida. Descubrimientos no solamente geográficos, sino también de las grandezas y miserias de la condición humana.

El dibujo de **Blain** es sencillo, tanto como su forma de contar, pero con su dominio de las sombras y la creación de atmósferas atrapa al lector en su particular universo de la primera a la última página. Verdaderamente es un tebeo que engancha.

***Josep Calduch.***

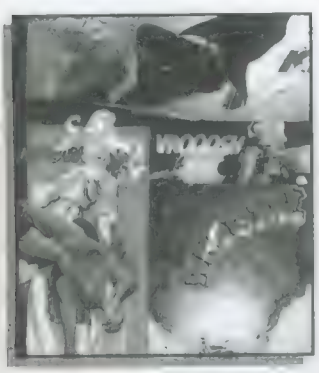
## Kraken

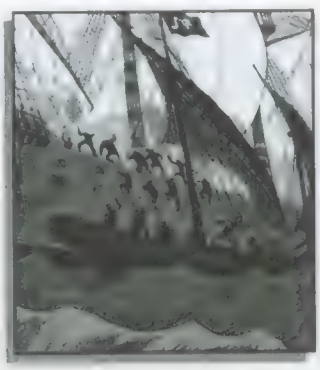
**Bernet & Segura. Ediciones Glenat.**
**Volumen único. Próxima aparición.**

*Kraken* ha tenido la mala suerte de quedar relegada a un segundo plano por el éxito de otras obras de **Bernet**, como es el caso de su ya mítico *Torpedo 1936*. Sin embargo las aventuras del teniente Dante (un nombre literario de lo más inspirado) y sus hombres del Grupo de Acción Subterránea (más conocidos como los Krakaneros) en el inframundo de la corrupta ciudad de Metropol, poblado de toda clase de criminales y monstruos salidos de una pesadilla de Lovecraft, ocupan un lugar especial en el recuerdo de muchos lectores que, como un servidor, soñábamos con que algún día los autores retomasen la serie. Pues bien, hay rumores de que esa posibilidad esté un poco más cerca, e incluso del interés de alguna editorial americana por la serie...

Entretanto, parece ser que Glenat va a reeditar la saga completa al igual que lleva haciendo con otros trabajos de **Bernet** desde hace varios años. Concebida como una serie de historias cortas autoconclusivas, *Kraken* ya fue recopilada en su momento por Toutain, y hace pocos años fue la misma Glenat la que la reeditó en una miniserie de 8 números. Ahora, coincidiendo con el salón del comic de Barcelona, se quiere preparar la edición definitiva, es de suponer que siguiendo el modelo habitual de la casa: tapa dura, a color, etc. Una oportunidad única para que nuevos lectores descubran una de esas obras maestras menores (por extensión, que no por calidad) del comic.

***Alejandro Caveda***





## Lo más mejor de La Parejita, S.A.

**Manel Fontdevila. Ediciones El Jueves. Tomo en tapa dura de 100 págs. en color. 15 euros.**

*La Parejita S.A.*, una de las mejores historietas publicadas actualmente en España, goza de salud inquebrantable a pesar de su longevidad, manteniendo frescura y humor sin demasiadas reiteraciones temáticas, algo muy loable y difícil de conseguir tras ocho años de costumbrismo cómico.

**Fontdevila** domina la historieta humorística donde el chiste o chascarrillo surge de la última viñeta, manteniendo el interés hasta la misma con un dibujo expresivo como el que más, que hace entrañables a los personajes a pesar de cierto feísmo en absoluto disimulado, y diálogos vibrantes, cambiando además de registro con gran acierto (ahí están sus homenajes/parodias del manga, o la escuela *Bruguera*, **Ivá**, **Schultz**...), y presentándose como un ilustrador excelente, como demuestran sus páginas al estilo de los grafismos de comienzos de siglo XX o de la época de la guerra civil... Con todo, que quede claro que este bonito tomo es una introducción a la serie, con una selección bastante afortunada de las historietas, y que de ninguna manera puede sustituir al seguimiento continuado en las páginas de *El Jueves* o al casi completo de las recopilaciones en la colección *Pendones del Humor*.

Por tanto, sus destinatarios no son los fans irredentos de Mauricio y Emilia, que se sentirían decepcionados por la repetición de historietas ya publicadas, sino los curiosos que no sepan de qué va *La Parejita*, o aquellos que, sin ser seguidores, sí disfrutarían de una buena recopilación sazonada de bocetos y una interesante entrevista. Para estos últimos, este álbum es una delicia.

***Jordi Juanmartí***

## Los Días más Largos

**Fermín Solís. Ediciones Balboa. Tomo de 48 págs. en b/n. 5,50 euros.**

La primera obra larga de **Fermín Solís** es una colección de episodios cotidianos de los juegos y travesuras de un niño en los 80. La primera sensación que me transmitió su lectura es como la letra de esa canción de **Los Flechazos** "Me he subido a un árbol para pensar, en qué día dejé yo de jugar...". Acuden a la memoria anécdotas, olores y secretos de pandilla, y uno se pregunta dónde habían quedado aparcados y dónde está la frontera entre el niño y el adulto, biología aparte. Los referentes que Solís usa (*Comando G*, los tragabolas, los *Masters del Universo*) pulsarán teclas en los que vivieron su niñez en la misma época, pero las situaciones que cuenta son universales y disfrutables por todo aquel que haya sido niño alguna vez: el matón del patio, explorar la casa abandonada, jugar a fútbol en el cruce...

Como guinda, **Solís** es un pedazo de historietista cuyo trazo sencillo entra suavemente y que deja en la página lo justo para transmitir lo que quiere. Está publicando cosas a su ritmo, pero sin pausa. Se le podría encasillar demasiado deprisa como "costumbrista", pero ya en su obra *Otra Vida* demostró que puede tocar otros palos en el momento que considere oportuno cambiar de registro. Entro en el terreno de la especulación, pero estoy convencido de que a **Fermín Solís** le quedan muchas sorpresas agradables por publicar.

Quizás nunca hemos dejado de jugar. Quizás por eso hay gente que se dedica a hacer tebeos y gente que se dedica a leerlos. Quizás por eso somos como somos. Y que dure

***Josep Calduch***

## Los maestros cerveceros #1

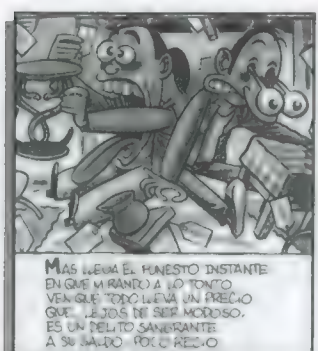
**Van Hamme-Vallès. Planeta-DeAgostini. Tomo de 96 págs. en color. 7,50 euros.**

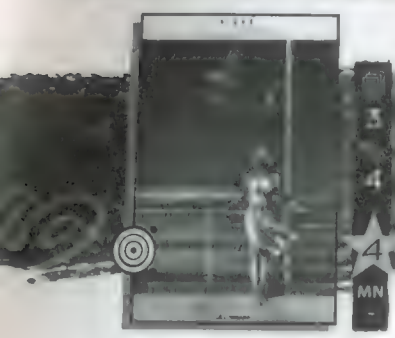
**Van Hamme** no sorprendió, aunque sí volvió a dar buena muestra de sus excelentes dotes como guionista, con este trabajo, guión televisivo frustrado convertido en tebeo y finalmente adaptado para aquel medio. Lejos de la aventura trepidante de sus series más conocidas, plantea un folletín típico, pero con su toque particular: caracterización profunda y crítica político-social aguda.

En los dos primeros volúmenes de la serie aquí presentados asistimos al origen de una poderosa familia de industriales cerveceros y al comienzo de la rivalidad con otra familia. En medio, el belga plantea amor, pasión, ambición, envidia, romanticismo, violencia... y su inmejorable uso del recurso del suspense, una perfecta gradación de la acción, excelente uso de las elipsis y poderosos diálogos. Los personajes se hacen querer enseguida y la historia fluye con una tranquilidad aparente, pero con un ritmo interno muy bien marcado, alternando con precisión los silencios y los sonidos, la tensión y el sosiego.

*Los maestros cerveceros* tendrá sus altibajos, pero este primer tomo muestra lo mejor que Van Hamme puede ofrecer, y es un buen aperitivo para lo que ha de venir. En cuanto al dibujante, **Vallès**, es clasicista y sabe narrar, y aunque en posteriores tomos tendrá sus fallos, en este volumen da también lo mejor de sí mismo, controlando bien fondos y figuras y saltando de un plano a otro con agilidad. Uno de los mejores trabajos que se podrán leer este año.

***Jordi Juanmartí***


MAS LLEGA EL FUNESTO INSTANTE
EN QUE MIRANDO A LO TONTO
VEN QUE TODO LLEVA UN PRECIO
QUE ¡EJOS DE SER MORDISO,
ES UN PELITO SANGRANTE
A SU SALDO POCO RECIO



## Manhattan Beach 1957

**Yves H.–Hermann. Dolmen Ediciones. Álbum de 56 págs. en color.**

Prosigue la colaboración entre **Yves Huppen**, guionista, y su padre, **Hermann**, inmenso dibujante. ¿Qué es *Manhattan Beach 1957*? Hay policías y crímenes, pero no es género negro. Sale Elvis, pero no es una americanada. Como en su primera obra conjunta, *Liens de Sang* (inédita en castellano, esperemos que por poco tiempo), los artistas han elaborado un plato complejo, con varias capas. Y en ello reside el encanto de su lectura, en ir descubriéndolas, saboreando lentamente, sin tener idea de qué esperar debajo pero a sabiendas de que podemos confiar en los cocineros

Sin desvelar nada, pues no es plan chafar la lectura a nadie por elaborar una reseña, se podría concluir que reflexiona sobre el concepto de las relaciones inacabadas, de pérdida y de la sensación de vacío posterior. Y de cómo se sobrevive con estas cargas.

**Huppen** se revela como un guionista sutil, que esconde sus cartas hábilmente hasta la apuesta final, pero siempre intrigante e insinuando triunfos y faroles. Por su parte **Hermann** mantiene el excelente nivel al que nos tiene acostumbrados. Quizá no es un guión para que el dibujante se luzca, pero un buen artista debe saber también cuando contenerse. Mención aparte merece el empleo del color, que como también sucedía en *Liens de Sang*, juega un papel importante en la obra Este y otros matices harán muy agradables las relecturas a la que este álbum se ofrece. Y cuantas más veces se relee más cunde ¿Quién dijo que lo europeo era caro y qué está leyendo ahora?

***Josep Calduch***

## Master of Kung Fu

**Dough Moench y Paul Gulacy. Forum. Miniserie de 48 págs. en color. 3,50 euros.**

El Doctor diabólico ha vuelto y, como no, tiene un nuevo plan para derrocar a los gobiernos mundiales y someter el planeta a su voluntad. Muy a su pesar, el mejor maestro de las artes marciales del universo Marvel tendrá que abandonar su plácido retiro en una idílica isla del sureste asiático para enfrentarse a su padre y participar en una nueva edición de esos juegos de engaño y muerte que tanto desprecia.

A punto de cumplirse tres décadas después, **Moench** y **Gulacy** retoman un personaje fundamental de sus carreras A mediados de los años setenta, convirtieron *Master of kung fu* en uno de los títulos más atractivos y vendidos de la casa, consagraron al personaje de Shang-Chi y este, a cambio, dio un considerable impulso a sus respectivas carreras. Durante años, los incondicionales del personaje han suspirado por el reencuentro que ahora tiene lugar

Un escéptico podría decir que **Moench** y **Gulacy** ya no son los que eran y en parte es verdad, pero quien tuvo retuvo y da la impresión de que volver a trabajar con Shang-Chi les ha devuelto a una segunda juventud, porque este es uno de sus mejores trabajos de los últimos años: asesinos, ninjas, bellas mujeres, escenarios exóticos y sugestivos y acción sin límites de la primera a la última página, todo ello concentrado en una miniserie de tan sólo tres números (edición española)

***Alejandro caveda***

## Nada que ver

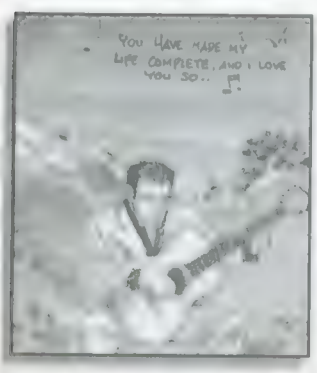
**Jesús Bravo. Ediciones Plan B. Tomo de 42 págs. en b/n.**

Me pasan mis compañeros de la redacción este *Nada que ver*, tebeito firmado por **Jesús Bravo** y editado por **Ediciones plan B**, bajo ayuda de la Junta de Extremadura, cosa que me encanta, pues el dinero público, aunque sea mínimamente, debe ocuparse de nuestra historieta, que no deja de ser un medio de expresión como cualquier otro y, por tanto, susceptible de apoyarse en subvenciones estatales como el que más.

Podríamos enmarcar *Nada que ver* en el tan de moda *slice of life* aunque, en este caso, hay una premisa original que se aleja de los tópicos y se adentra en el trasfondo de una situación determinante dentro de la vida de nuestro protagonista. Pablo, ciego de nacimiento, se enfrenta a la difícil decisión de dar, quizás, el paso más importante de su vida, la elección de compartirla con Sonia, de pensar en el futuro advenimiento y creación de una familia, y todo lo que ello supone, rompiendo su estatus casi autoimpuesto de soledad, en el que él es el único y verdadero, para lo que deberá doblegar a sus temores, muchos de ellos basados en una infancia nada fácil.

Bajo un dibujo de trazo grueso, que deja entrever todavía algunas carencias, **Jesús Bravo** demuestra, eso sí, que sabe contar y distribuir las viñetas en la página para obtener los efectos deseados en el lector. Un único pero podría achacarse a la edición: la utilización de papel reciclado que desluce el conjunto aunque, como diría aquél, menos es nada

***José Ignacio Delgado***



## Paradise kiss

**Ai Yazawa. Editorial ivrea.**
**Álbum de 192 págs. en b/n. 8,50 euros.**

**Ai Yazawa** era una desconocida en nuestro país, pese a ser una autora de gran éxito dentro de las fronteras niponas. *Paradise Kiss* es su última obra, comenzada en 1999 y que sigue serializándose en la revista Zipper. En Japón van ya por el tomo 4º, y se prevee que la obra concluya en el 5º. Pese a ser un shojo manga, tanto la estética como el guión se alejan de la típica serie de amores de instituto con un dibujo limpio y donde un beso representa un mundo. *Paradise Kiss* es actual y urbana, donde temas como el sexo, las dudas ante el futuro o el miedo a las decisiones se abordan con mayor profundidad, sin caer en el excesivo dramatismo, todo ello acompañado de un dibujo muy personal y maduro.

La historia comienza cuando Yukari Hasayaka, una estudiante totalmente sumergida en los libros y las clases preparatorias del acceso a la universidad conoce a unos chicos del instituto Yazawa. Dedicados al estudio del diseño de modas y la confección, le piden que sea su modelo para el desfile-concurso del festival anual. Así, Yukari entra en contacto con un ambiente liberal, y su vida cambiará por completo.

Uno de los aspectos más interesantes del manga es el contraste entre el jerarquizado y estático mundo de Yukari y la liberalidad de los alumnos del Yaza, tanto en su forma de verter como de vivir y de pensar.

Los aficionados al manga con sentimientos, pero que buscan algo más profundo, más complejo que lo que tradicionalmente se viene etiquetando como shojo, encontrarán en esta obra una historia que no les decepcionará.

***Irma Page***

## Historias de la puta mili: To por la patria

**Ivà. El Jueves.**
**Álbum de 66 págs. en b/n. 4,20 euros.**

He de reconocer que soy persona de sonrisa fácil, pero que sólo unos pocos tebeos han sido capaces de hacerme reir de verdad, y cuando digo de verdad me refiero a ese humor capaz de activar el mecanismo incontrolable de la carcajada. *Historias de la puta mili* es uno de ellos. **El Jueves**, que como revista viene de cumplir los veinticinco añitos, reedita dentro de su remozada colección de pendones, *To por la patria*, uno de los títulos más emblemáticos de esta serie cuartelera.

*Puta mili*, que incluso llegó a gozar a partir de 1992 de cabecera propia es, junto con *Makinavaja*, una de las creaciones más conocidas de **Ivà**, y alcanzó tal repercursión que disfrutó de adaptación al teatro (*Carne de cañón*), a la televisión y fue llevada al cine de la mano de Manuel Esteban, con resultado desigual, aunque nada comparable a la historieta que poseía una idiosincrasia que, a la postre, resultó imposible de plasmar en tales medios.

Aparte de una imaginación fuera de lo normal, el autor supo rodearse de una fiel corte de seguidores que se convirtieron en guionistas involuntarios de la serie, aportando ideas y experiencias propias a las que **Ivà** sabía sacar punta como nadie, ayudado de manera eficiente por el inefable sargento Arensivia y sus muchachos.

Una gran ocasión para descubrir este singular mundo si no lo habéis hecho ya, y de recordar viejos tiempos para los que, como el que esto escribe, formó parte importante de sus lecturas de adolescente

***José Ignacio Delgado***

## Evita: vida y obra de Eva Perón

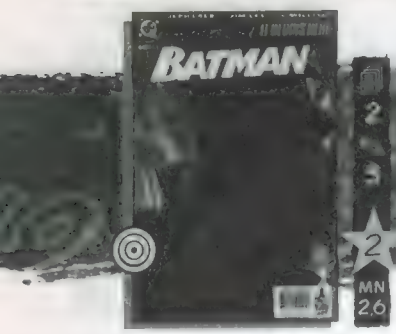
**Oesterheld-Breccia. Doedytores.**
**Tomo de 64 pags. en b/n. 7,00 euros.**

*Evita* fue creada por los autores en 1.970 como la segunda de una serie de biografías que realizaban por encargo de un editor. Al haber fracasado estrepitosamente las ventas de la primera de estas biografías, llamada *Che*, la obra finalmente quedó inédita hasta este momento en que fue rescatada de su ostracismo por la editorial Doedytores, tras un arduo trabajo de investigación de su presidente **Javier Doeyo**.

Escrito por un **Oesterheld** en sus últimos años, donde estaba altamente comprometido con el peronismo de izquierdas, el tono del relato está muy politizado y tiende a reivindicar la figura de una de las mujeres más importantes de la historia argentina: Eva Perón. **Breccia** acompaña con su acostumbrada solvencia, mostrando con gran detalle la vestimenta y los escenarios de la época de los 40' en Argentina. La historieta abusa de los textos, convirtiéndose por momentos en un relato ilustrado

Interesante por su valor histórico, como repaso de la obra de estos dos grandes de la historieta, vale como lección de historia para entender, o al menos intentarlo, el fenómeno que cambió la historia argentina para siempre: el peronismo.

***Gabriel Greif***




## Batman: Silencio

**Loeb-Lee. Norma Editorial. Tomos en color. 7 euros.**

DC parece dispuesta a recuperar un poco del terreno perdido con su rival **Marvel** en estos últimos años, y para ello ha decidido apostar fuerte, dándole el control de una de las series de *Batman* al dibujante con más éxito de la década de los 90, **Jim Lee**, que llevaba ya algún tiempo alejado de los tableros de dibujo, junto a uno de los guionistas de moda, **Jeph Loeb**, famoso por sus "revisiones" de personajes clásicos, entre ellos el propio *Hombre Murciélago*. Y a nivel de ventas ha sido, desde luego, todo un éxito. Lleva varios meses siendo número uno, desbancando a mutantes, *Transformers* y *Ultimates*. Los números han tenido que reimprimirse tras agotarse las tiradas iniciales. Los fans alucinan enfervorizados, al ver a su personaje favorito intimar de una vez con *Catwoman*. Parece que el objetivo está cumplido. Pero... ¿merece la pena? Pues la verdad es que, aunque no está del todo mal, no es ni de lejos una obra redonda. Los guiones se dejan leer. Y los dibujos son espectaculares. Pero... algo falla. No sabría explicar muy bien lo que es. Quizás el dibujo de **Lee** ya no es el que era (pese a seguir siendo bueno). Quizás el guión de **Loeb** sea demasiado "clásico", intentando, sin conseguirlo, darnos un tebeo de superhéroes de los de antes... tan "de los de antes" que parece que ya lo habías leido. Se puede disfrutar de estos tebeos, sí, pero no te quedará el regusto que te pueden dejar los *New X-Men*, por poner un ejemplo

***Carlos Díez Correia***

## Capitán América: El corazón de las tinieblas

**Macan-Zezelj. Planeta DeAgostini. Comic-book de 72 págs. en color. 4,50 euros.**

Este volumen agrupa la miniserie de tres números *Dead Men Running*. En él, bajo el pretexto de una misión de rescate de soldados norteamericanos por parte del vengador, asistimos a una lúcida y lucida reflexión sobre la heroicidad, el libre albedrío, y la necesidad de defender aquello en lo que crees y no en lo que te hacen creer.

Ya en su anterior obra conjunta, *The Sandman Presents: The Corinthian: Death in Venice*, este equipo creativo había dado prueba de sus habilidades. El guión de **Macan** (*Guerra de clanes*) es redondo. Alterna el monólogo de un narrador / personaje, con escenas dialogadas que van más allá de desarrollar la trama, y reflexionan sobre realidades sociales como nuestro desconocimiento de la Historia, que hace que tomemos a héroes nacionales por ídolos pop, o sobre axiomas medievales, como el concepto de la vida como un baile con la muerte. **Zezelj** ratifica su posición distanciada, tanto a escala narrativa como artística, respecto al pelotón de dibujantes efectistas, pero carentes de fuerza, que pueblan el panorama actual del tebeo. Su trabajo en la construcción de ambientes, representación de personajes, elección de planos y plasmación de secuencias es soberbio.

Estamos ante una obra que mantiene un equilibrio perfecto entre una acción bien planteada y desarrollada, y un posicionamiento ético de marcado humanismo en el que siempre hay lugar para la Esperanza. Vivimos tiempos difíciles, lo peor que podemos hacer es rendirnos ante la desesperanza.

***Nino Ortea.***

## Strangers in Paradise: Love me Tender

**Terry Moore. Dude Cómics. Comic-book de 24 págs. en b/n. 1,70 euros.**

Los cinco números que comprenden *Love Me Tender* abarcan la totalidad del segundo volumen de Strangers in Paradise en España. En los planes de su coordinador, **Andrea Parissi**, entra publicar los sucesivos relatos en tomos recopilatorios, con lo que la serie se verá libre de los problemas de cadencia que atenazaron a su edición en comic-book.

*Love Me Tender* supone un momento perfecto para la incorporación de nuevos lectores a la serie, pues no está conectada estrechamente con ningún episodio anterior, a la vez que contiene todos los elementos que caracterizan a Strangers: amor, humor, veracidad y naturalidad combinados perfectamente por su creador **Terry Moore**. El relato comienza con Francine ahogada en el tedio del matrimonio. Un nuevo plantón de su marido, y un cruce casual devolverán a su antigua amiga y amante Katcahoo a su presente. Indecisa ante la posibilidad del reencuentro, Francine evocará momentos de su pasado en el que la incomprensión ajena no ponía freno a su corazón.

La historia fue editada durante la estancia del título en Imáge, paso del que son vestigio las cinco páginas iniciales del relato, a color y cofirmadas por **Jim Lee**. Pese a que el resto de la fábula fue publicada en color, la edición de Dude reproduce en grises el resto de las hojas, tal y como apareció posteriormente recopilada la obra en USA. Siempre es buen momento para la ternura, aunque es triste que en el mundo en blanco y negro en que vivimos muchos la confundan con debilidad.

***Nino Ortea***

## Malas ventas #1-5

**Alex Robinson. Astiberri.**
**Tomos de 144 págs. en b/n. 10,00 euros.**

Este es uno de esos tebeos que ahora llaman "slice of life", y que vienen a ser como los telefilmes esos que emiten por la tarde en las cadenas de televisión, sí, esos que empiezan con el cartel de "esta historia está basada en hechos reales". Bueno, al menos este *Malas Ventas* es mucho mejor que esos biopics o como quieran llamarlos... Aquí nos encontramos con la vida de un librero, sus relaciones, sus amigos, su familia...**Alex Robinson** nos ofrece un plantel de personajes muy variado: *Sherman*, el protagonista, es vendedor en una librería, y aspirante a escritor. Sus compañeros de piso son *Jane* y *Stephen*, una pareja poco convencional. Su mejor amigo es *Ed*, un friki sin éxito entre las mujeres que intenta trabajar como dibujante de cómics, y que acaba de asistente de un viejo autor amargado, al que intenta convencer para reverdecer viejas glorias. También tenemos a *Dorothy*, la novia controladora, los jefes, los amigos... El guión nos va contando sus desventuras, cómo afrontan los cambios a los que los somete la vida, siempre apoyándose en un sentido del humor muy agradable, en el que abundan todo tipo de referencias (que, por cierto, vienen perfectamente explicadas en un apéndice, cosa muy de agradecer a los editores). El dibujo es claro y funcional, ayudando a la historia, pero sin las típicas "cosas raras" del cómic underground, lo que hace que pueda ser disfrutado por cualquiera. Perfecto para regalar a alguien que no lea cómics, y engancharlo al medio

***Carlos Díaz Correia***

## Spiderman: Blue

**Loeb-Sale. Planeta DeAgostini.**
**Tomo de 160 págs. en color. 15 euros.**

Planeta agrupa en un solo tomo esta miniserie, al igual que hizo con el anterior trabajo realizado por **Loeb** y **Sale**, *Daredevil: Yellow*. Los paralelismos entre ambas obras trascienden los aspectos formales (las dos se presentaron en seis entregas) y afectan al ámbito creativo. *Blue*, al igual que *Yellow*, se presenta como un soliloquio del héroe con su amada muerta, Gwen Stacy, donde recuerda cómo estuvieron a punto de llegar a no enamorarse. En ambos relatos el desarrollo viene marcado por un monólogo interior, y por la sucesión de eventos en los que la resolución de la trama no es lo importante, sino cómo se plantea.

A diferencia de *Yellow*, la acción tiene gran protagonismo presentando archienemigos de Spiderman en cada episodio, como parte de la batida de un rival en la sombra cuya identidad no cuesta adivinar. En *Blue* hay más hueco para el humor, pues la evocación no parte de un momento doloroso, sino que comienza con la amnesia de Norman Osborn que da paso a un recorrido por momentos conocidos del pasado de Peter (su alejamiento de Tía May, su acercamiento a Gwen y MJ, o el alistamiento de Flash) que incluyen guiños gráficos a momentos trascendentales.

La historia guarda un nivel creativo que atraerá a los lectores. Acumula referencias que encantarán a los fieles al personaje. Pero, su continuismo hace que deseemos que el próximo trabajo conjunto de **Loeb** y **Sale** suponga una evolución artística, y no una otra historia bonita como ésta. A ellos se les puede exigir más.

***Nino Ortea***

## Spirit of Wonder

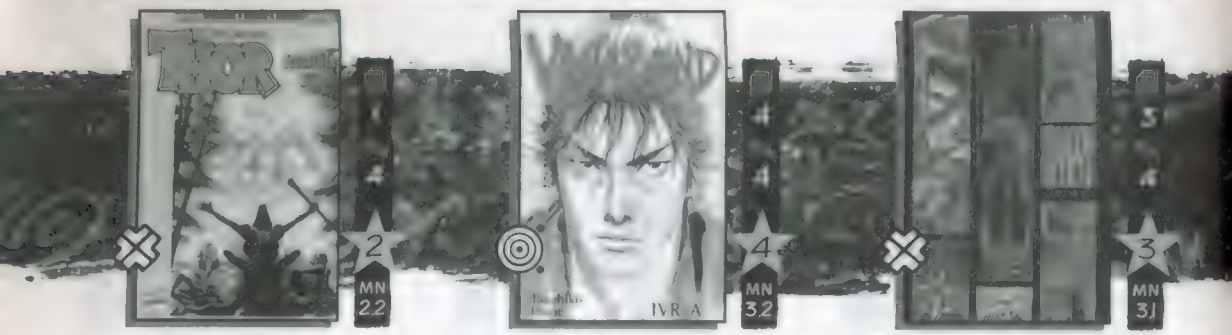
**Kenji Tsuruta. Glénat.**
**Álbum en b/n.**

*Spirit of Wonder* aparece entre mis manos cuando pensaba que no volvería a ver nada más de **Tsuruta** en español tras la fugaz aventura de *Miss Chinae* en 1997. Este autor es prácticamente un desconocido para la mayoría el público español, lo cual es una lástima, ya que es un autor de una calidad sublime, con un dibujo detallista y cuidado y una increíble capacidad de plasmar las emociones en el papel con un gesto o una mirada.

*Spittr of Wonder* recopilaba originalmente, en un volumen de 400 páginas, numerosas historias cortas de **Tsuruta**, que se serializan de forma irregular desde 1987. Las historias tienen todas un eje común: elementos de fantasía en la vida normal: lo inesperado en lo cotidiano. Inventores incomprendidos, tesoros escondidos, viajes temporales… todo ello son vehículos para contarnos historias que van más allá de la acción y llegan a los sentimientos. El dibujo, muy trabajado y visualmente es muy atractivo, está tan centrado en la viñeta que no se apoya en onomatopeyas. Así, la narración presenta unos saltos que provocan que el lector tenga que volver a la página anterior para ver si se ha saltado algo.

Si pasamos por alto estos fallos en la narrativa, *Spirit of Wonder* se convierte en una obra muy atractiva, sencilla de leer, con historias optimistas, hermosas, humanas. Además, al ser autoconclusivas, no comprometen al lector a continuar una serie inacabable. Los trabajos de este carácter siempre son bienvenidos, y a medida que las historias avancen cronológicamente, irán ganando la calidad que **Tsuruta** sabe dar a sus fieles

***Irma Page***




## Thor: Tormenta divina

**Busiek-Rude, Forum/Planeta DeAgostini**
**Álbum de 112 págs. en color. 12 euros.**

Volvamos a los debates clásicos. ¿Compran ustedes los tebeos por el guión o por el dibujo? Si es por lo primero, no se pierden gran cosa si dejan en el estante este trabajo. Una historia tópica de superhéroes lastrada por su pretendido homenaje a la edad de oro marveliana, con farragosos diálogos y textos de apoyo y situaciones imposibles resueltas de manera más imposible todavía. Uno cree que decepcionará incluso a los fans de Kurt Busiek, porque poco puede advertirse de las habilidades del guionista, o sea, el saber contar historias modernas a la manera clásica, dentro de los cánones del género.

Ahora bien, si ustedes son de los que admiran por encima de todo la impresión de un buen dibujo, entonces sí que puede que merezca la pena que compren esta historieta. Steve Rude raramente decepciona a sus lectores, y en esta Tormenta divina encontramos prácticamente todas las virtudes que le adornan como dibujante: sobriedad y simplicidad combinada con una excelente atención al detalle, aparte de un buen sentido narrativo. Su estilo gráfico ya es de por sí un homenaje a Kirby y otros dibujantes clásicos, con lo que aquí no hay ni lastre ni contradicción alguna.

La pena es que esté al servicio de una historia tan inane y hueca como ésta. Como en todo, a ustedes les corresponde decidir. Y aunque uno admira un buen dibujo como el que más, sigo pensando que si la historia no funciona...

***Jordi Juanmarti***

## Vagabond

**Takehiko Inoue. Editorial Ivrea**
**Tomo de 260 págs. en b/n. 8'50 euros.**

Ivrea está adoptando unos formatos de publicación de los que deberían tomar ejemplo otras editoriales. Su calidad de reproducción, la solapilla y las notas de traducción son una baza importante, pero en *Vagabond* han conseguido además recuperar las páginas en color que se publicaron en la revista Morning, de Kodansha, donde todavía se sigue publicando la serie, y que en los tomos recopilatorios quedaron en blanco y negro.

**Inoue**, también conocido en nuestro país por la ya clásica *Slam Dunk*, comienza en 1998 a adaptar la biografía del espadachín Miyamoto Musashi, que a caballo entre los s. XVI y XVII se convierte en la figura más importante de la lucha con espada del Japón.

La obra comienza con un joven Musashi que sobrevive a la cruenta batalla de Sekigara y regresa su aldea natal. Su rabia interior y su fuerza casi sobrehumana lo convierten un una máquina de combate dispuesta acabar sin miramientos con todo aquél que decida atacarle, por lo que es visto como un peligroso demonio que hay que matar. Con la ayuda del monje Takuan, Takezo logrará encontrar un camino, una causa para vivir y luchar.

*Vagabond* es un manga lleno de acción, duelos y combates, donde la violencia se manifiesta de forma explícita y realista, apoyada en un dibujo detallista y desarrollado, dotado de una gran expresividad y movimiento. En Japón llevan ya publicados 15 tomos, y no ha terminado todavía: ojalá aguante así en nuestro país.

***Irma Page***

## Volcanic Revolver

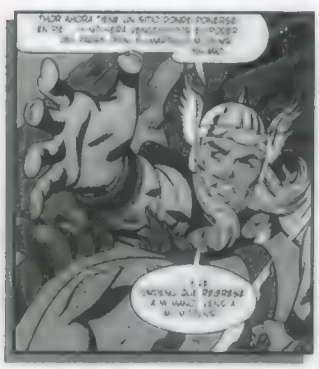
**Scott Morse. Astiberri.**
**Libro de 120 págs. en color. 10 euros.**

**Morse**, director artístico en series de animación como Vaca y Pollo, realiza en esta novela gráfica un recorrido aséptico por el funcionamiento de la mafia neoyorquina de 1929. En este periodo en el que el país se encontraba sumido en La Gran Depresión, y el mundo asistía inerte al auge de los totalitarismos, la población inmigrante reproducía las estructuras que la atenazaban en sus países de origen.

**Morse** plasma el día a día de los peones en esta partida por el poder disfrazada de guerra de clanes italo-irlandeses. Soldados que compaginan su combate cotidiano con su lucha diaria por sobrevivir, mezclando en la trastienda de su panadería cadáveres aun calientes con bollería recién salida del horno. Sacerdotes que combinan su servicio a Dios con su servilismo al Don. En la capacidad para imaginar, crear o inventar historias reside la esperanza de cambio de un mundo donde la única ayuda que podemos esperar nos la proporcionan las viejas supersticiones o sentimientos eternos como el amor o la amistad. El Bien o el Mal no resultan de un juicio moral, son consecuencia de la efectividad de actos de supervivencia como la venganza.

**Morse** combina el Naturalismo en la descripción de ambientes con el Art Deco en la composición de escenas, firmando un dibujo muy narrativo pese a la sensación de repetición que transmite el uso de la misma paginación en toda la obra; pues recurriendo a una misma secuenciación consigue una obra en la que toda imagen y todo detalle son importantes.

***Nino Ortea***



## Makinavaja

**El Jueves. Pendones del humor nos. 27-38-51-62-73-100-111-121-131-140**

Suele pasar que, cuando alguien nos abandona prematuramente, nos preguntamos que hubiera ocurrido de haber podido burlar su destino, añoramos la cantidad de tebeos que nos ha dejado de hacer, que hemos dejado de leer, que se nos han perdido...

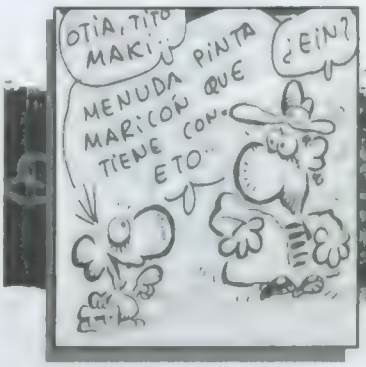
**Ramón Tosas Fuentes**, **Ivà**, nació en Manresa en 1944, y fue uno de los autores más activos y relevantes de su época, colaboró en revistas como *Mata Ratos*, *Barrabás*, *El Papus*, *Patufet* o *El Jueves*, entre muchas otras. Autor polivalente, desarrolló múltiples facetas en su vida, aunque siempre mostró una especial atracción por la historieta a la que consideraba *"una forma de comunicación sencilla, rápida y directa"* y que no dudó en utilizar como método de denuncia, lo que incluso le valió ser perseguido por la dictadura franquista.

También conocido por sus *Historias de la puta mili*, quizás la obra con la que llegó a las más altas cotas de popularidad fuera *Makinavaja*, que irrumpió con fuerza en el semanario *El Jueves*, y que no tardó en convertirse en estandarte de la revista alcanzando una repercusión a tan gran escala, que llego a gozar de adaptaciones al cine (*Makinavaja, el último choriso* y *Semos peligro sos*) al teatro y hasta de su propia serie de televisión. El tebeo, ambientado en los entornos más bajos de la ciudad de Barcelona y con el Maki, un avispado chorizo que está de vuelta de todo, como protagonista principal, funcionaba a las mil maravillas como base sobre la que sustentar los ataques más descarnados y mordaces a todas aquellas instituciones y personas susceptibles de ser asaltadas bajo su particular manera de entender el humor, haciendo uso de la burla sangrante, de la ironía punzante y cruel, huyendo de la zafiedad, y colocándolos en total disonancia con lo que la sociedad puede esperar de ellos. Nada ni nadie estaba a salvo cuando **Ivà** cogía los lápices.

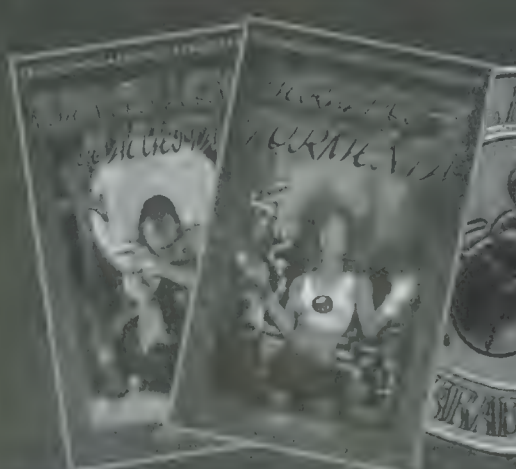
Para ayudar a Maki en su aventura, el manresano creó un plantel de secundarios de lujo. A saber: el Popeye, su mano derecha y compañero inseparable; el Pirata, barman de la tasca en la que se desarrollan buena parte de sus correrías; el Pitufo, sobrino aventajado de nuestro protagonista; Mohamed (o moromielda, como le gusta llamarle) uno de sus mejores amigos, aparte de otros que aparecen y desaparecen según lo exija el guión

Uno de los peros que le achacaron siempre a la serie fue el abigarramiento de texto en sus bocadillos y la verborrea a veces cargante de sus viñetas, también la utilización de un argot propio que dificultaba su lectura (uno de sus mayores hallazgos, por otra parte) aunque como el propio **Ivà** se ocupaba de aclarar *"en nuestro país se lee muy poco, mis historietas tienen tanto texto para que la gente se acostumbre a leer'*

Un trágico día de julio de 1993 la carretera nos le arrebató. A día de hoy, su hueco ha sido imposible de llenar




TRILOGÍA DEL AÑO DEL ESCARABAJO



Heraldos de la tormenta es la primera novela de la trilogía El Año del Escarabajo. Esta épica saga en tres volúmenes revela la ascensión de antiguos poderes que amenazan con alterar para siempre el Mundo de Tinieblas: los seres inmortales conocidos como momias.

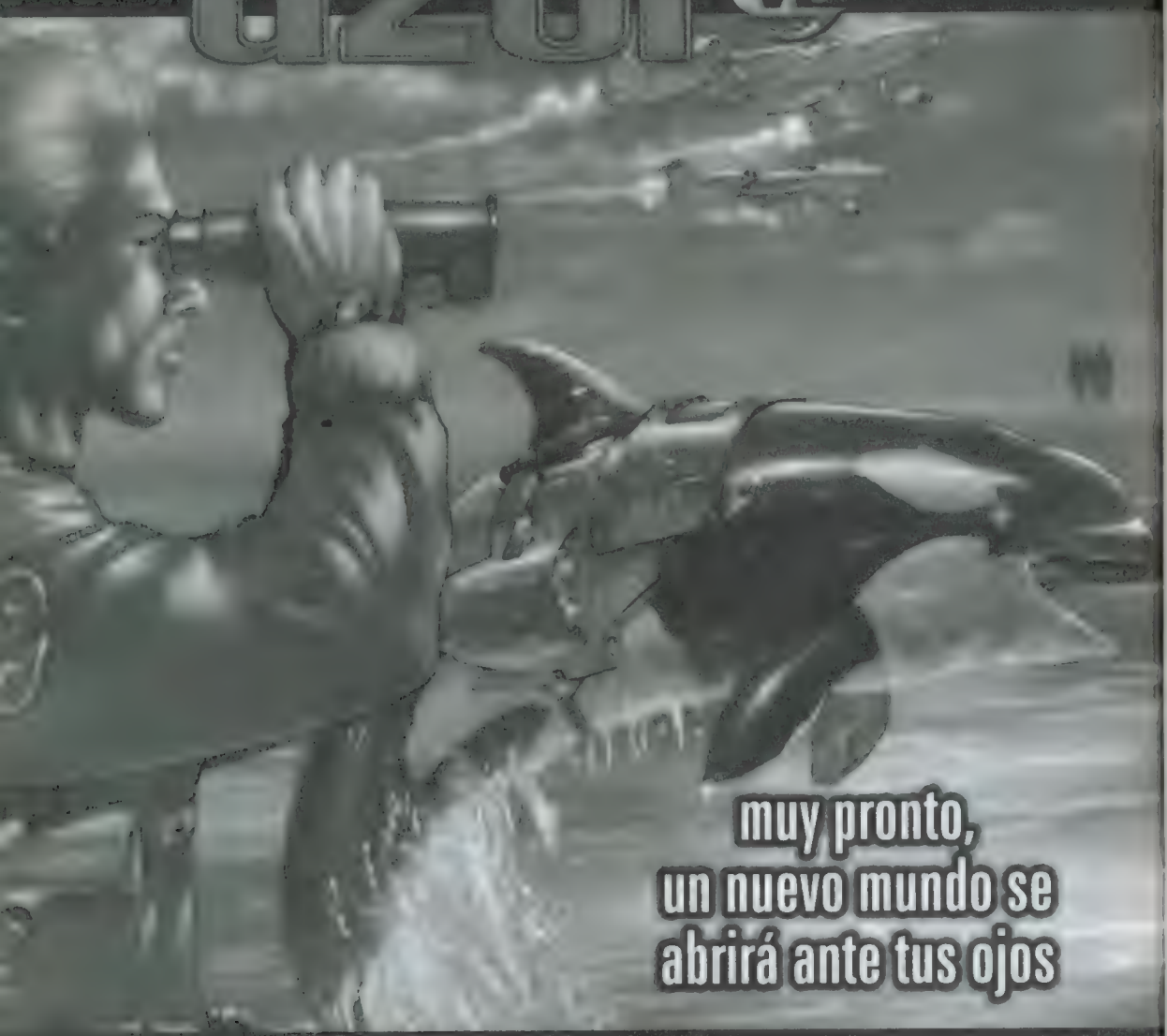
LA FACTORIA DE IDEAS

Visítanos en www.distrimagen.es

Distribuido por DISTRI AGEN

el juego de rol en una nueva frontera

# planeta azul V2



muy pronto,
un nuevo mundo se
abrirá ante tus ojos

LA FACTORIA DE IDEAS

FANTASY FLIGHT GAMES

visítanos en www.distrimagen.es

# The Ultimates

por Marcos Castrillón

**En un campo tan amplio y con tanta historia como el de los superhéroes, una afirmación tan categórica puede parecer, como mínimo, arriesgada. ¿Acaso *The Ultimates* es mejor que *Miracleman*? ¿Mejor que *Watchmen*? ¿Mejor que *Sandman*? No, pero ninguno de ellos es un cómic de superhéroes per se. *Miracleman* es una reconstrucción del mito superheroico, *Watchmen*, una recreación adulta desde una óptica completamente distinta y *Sandman* no es un cómic de superhéroes, punto.**

¿Y *The Ultimates*? Sencillamente es el mejor cómic de superhéroes puro jamás realizado.

## ¡Hulk Machaca!

Resulta bastante difícil no alterarse al analizar un cómic como este. Todo está planificado y pensado al detalle para sacudir al lector como nunca se ha visto en un cómic. Olvídate de *The Authority*, aquí el nivel de destrucción está multiplicado por mil, olvídate de *Watchmen*, no encontrarás nada tan cerebral en sus páginas. El objetivo de este cómic es entretenimiento puro y duro, proporcionar 22 páginas de adrenalina en vena. Después de leer todo el primer arco argumental de una tacada es difícil cerrar el libro sin una estúpida sonrisa de oreja a oreja.

Eso sí, desde luego éste no es plato para todos los gustos. Siempre habrá personas que prefieran goces más intelectualoides. Antes de empezar a leerlo hay que tener claro que te encuentras ante un artefacto pop, calculado para pulsar las mismas teclas que una película de **Jerry Bruckheimer**. Transpira espectacularidad, pero no profundidad. Los críticos de turno se quejarán del argumento, ligero como una pluma, de lo arquetípico de los personajes o del tema mismo, superhéroes, qué cosas.

Pero no nos engañemos, todos sabemos porqué vemos los vídeos de **Britney Spears** y el efecto que nos causan. Que nadie busque comic de auteur aquí, estamos hablando de un cómic en el que un número está dedicado en exclusiva a la destrucción de Nueva York por parte de Hulk.

Repito:

HULK DESTRUYE NUEVA YORK. Y cuando hablo de destrucción, no me refiero a *Hulk* cogiendo un cascote y lanzándolo contra el malo maloso de turno, no. Hablo de destrucción masiva, helicópteros Chinook sobrevolando un devastado Manhattan, la gran manzana ardiendo por los cuatro costados, el *Capitán América* soltándole un tanque encima a **Hulk**, para luego patearle la entrepierna...

Hablo de dos páginas dedicadas en exclusiva a *Thor* machacándole la cabeza a **Hulk** y la respuesta de éste: "No, no me has hecho daño, el martillo de **Thor** sólo ha puesto a **Hulk** cachondo de nuevo".

Y todo esto narrado por un **Bryan Hitch** tan bueno, que te dan ganas de secuestrarlo, encerrarlo en una habitación y someterlo a un régimen exclusivo de dormir/dibujar sin tiempo para menudencias como comer o ver a la familia.

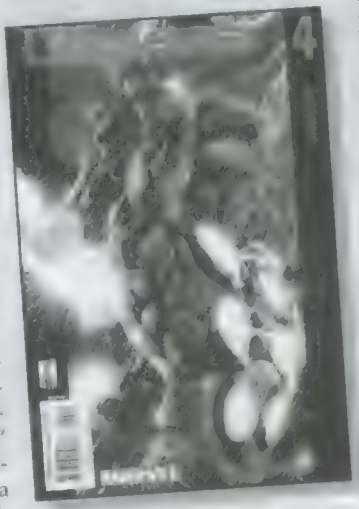
## ¿A qué están esperando, señoras? ¿A Navidad?

"Ésta historia la podría haber contado **Stan Lee** en cuatro páginas". Sí, me conozco el cuento. Viene de lejos. Los clasicistas marvelianos empuñan sus Bibliotecas Marcel como si fueran las biblias de los mormones y babean mientras, con ojos inyectados en sangre, se desgañitan contra la línea Ultimate.

Alguien debería decirles que cualquier historia puede escribirse en cuatro páginas, incluso en cuatro viñetas. Ooops, mira qué cosas, ya lo he dicho.

Lamentablemente, no todo necesita contarse en cuatro páginas. Es como si fuese necesario que todas las canciones durasen 3 minutos. **Napalm Death** han hecho canciones

de 2 segundos, los **Allman Brothers**, de 40 minutos. Me expliquen porqué demonios no se puede contar el origen de *Spiderman* en 6 números, siempre y cuando esté bien contado y dibujado y la historia sea entretenida.



Ah, espera. Hay otro problema. Éste es el universo Ultimate. No es el universo Marvel real. **Millar** y **Hitch** deberían haberse encargado de *los Vengadores* "de verdad" y utilizar la continuidad Marcel de toda la vida. Dejadme decir esto bien alto:

## Que le den a la continuidad Marvel de toda la vida

¿Seguimos ahí? Bien. Aplicar la continuidad Marvel significa tener que seguir a piés juntillas los atentados cometidos por **Terry Kavanagh**, por **Scott Lobdell** y demás negados de la época **Harras**. Significa tener que unificar múltiples orígenes de personajes, a veces contradictorios, muchas veces infames. Significa lastrar a los personajes con un bagaje tan brillante como, a veces, inhóspito, todo en aras de la continuidad, castrando las posibilidades de los guionistas para desarrollar nuevas ideas y tomar nuevos caminos simplemente porque "eso no es lo que haría fulanito, escritor de la etapa X del personaje".

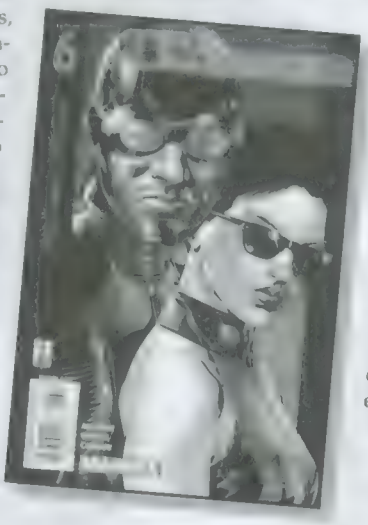
De haber escrito los *Vengadores*, **Millar** y **Hitch** tendrían que haberse acomodado a una continuidad de cientos de números y aún así, tendrían que soportar los embates de los frikis por equivocarse en el color de la hebilla del cinturón de *La Avispa* o en el nombre del primo del vecino del *Caballero Negro*, que no es Kevin, sino Kevinn. Porque si hay algo seguro en esta vida aparte de la muerte y los impuestos, es el hecho de que los frikis, nunca están contentos.

Así que para evitarnos problemas, ¿qué mejor que darles una nueva colección, librarles del bagaje histórico del título y permitirles jugar con los arquetipos de los personajes, haciendo tabula rasa con la colección e intentando atraer, de paso, nuevos lectores? ¿Y si aún encima, el experimento sale bien y el re-sultado es un cómic arrollador, rompedor y todos los adjetivos acabados en –or que se te ocurran?

No, el problema no es de **Quesada** y **Jemas**, ni la línea Ultimate. El problema está en lo poco que sale de casa cierto sector del fandom, no en este cómic.

## No he perdido una batalla desde 1942 y no pienso empezar ahora

El primer arco argumental de *The Ultimates* parece sacado de un libro de texto sobre cómo escribir cómics de superhéroes. Presentación de personaje central y premisa argumental, introducción del resto de personajes, desarrollo de la trama, epílogo. Todo muy fácil y digerible, sin pizca de experimentación. Lo mejor de todo es que tanta falta de virtuosismo no se nota en lo más mínimo. Lo fundamental, cómo en casi todos los cómics de **Mark Millar** no es el qué se cuenta, sino el cómo. **Millar**, fiel a sus principios, se pasa por el forro de los pantalones cualquier atisbo de virtuosismo, sin importarle posibles incongruencias de guión y se limita a arrastrarnos en un tour de force decibélico junto a **Hitch** para ver quién es capaz de alterarnos más, si el escritor con sus diálogos y puestas en escena o el dibujante, con sus saturadas composiciones y tremenda espectacularidad.



De semejante pelea el que sale ganando es, desde luego, el lector. No me puedo ni imaginar el efecto que puede causar esta colección cuando la publiquen en uno de esos fantabulosos hardcovers con los que nos están regalando los chicos de **Marvel** últimamente. El extremo detalle de las planchas de *Hitch* desde luego que invita a pasarse horas ante sus viñetas.

¿Y la historia en sí?

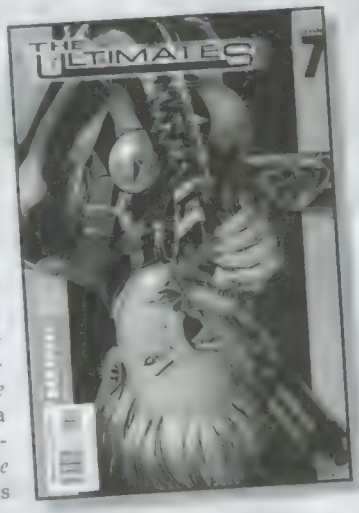
La premisa de la serie arranca de la idea de **SHIELD** de formar un grupo de superhumanos propio, para poder enfrentarse a todo tipo de amenazas, desde supervillanos a mutantes renegados como los *X-Men*. Para ello, *Nick Furia* contacta con *Bruce Banner* para que trabaje en un nuevo suero del supersoldado. Con él llegan Hank Pym y Janet Van Dyne, *el Hombre Gigante* y *la Avispa*, que trabajan como científicos junto a él, aunque en programas superhumanos distintos (el suero de crecimiento y las partículas pym, respectivamente). Más tarde se unirán al grupo Tony Stark, cuya empresa ha desarrollado el programa *Iron Man* para uso y disfrute de Stark; *el Capitán América* y *Thor*.

Como podéis ver, la historia se aparta del origen tradicional del grupo, que abandona por un enfoque más moderno, corporativo incluso, al que se añade abundante imaginería paracientífica y militarística. Nada del otro mundo, nada que no se haya contado antes. Pero como ya he dicho antes, la clave no es el qué, es el cómo.

## ¡Betty! Hulk está más caliente que...

El primer número de la saga nos presenta el origen del Capitán América, o más bien, el cómo el Capitán América desapareció después de una

acción de guerra contra los nazis, perdiendo de esa forma el ejército americano toda posibilidad de ampliar su programa de supersoldados. En este primer número, poco más o menos, se muestra el porqué *The Ultimates* es tan grande. Desde la primera viñeta, una splash page de un grupo de B-25 Mitchells sobrevolando el Atlántico al encuentro de los nazis, ya **Bryan Hitch** nos demuestra que queda muy lejos aquel clon de **Alan Davis** tan denostado por la crítica. En *The Ultimates*, Hitch da un nuevo salto adelante desde *The Authority*. Ya no es sólo un dibujante espectacular, sino que su narrativa es perfecta. Y si a eso añadimos su tremendaespectacularidad, poco hay que añadir, la verdad. Es inconcebible el detalle que es capaz de mostrar este hombre en sus dibujos. La exquisita documentación de todos y cada uno de sus dibujos es perfecta y muestra una extensa capacidad de documentación y de trabajo duro detrás de todas y cada una de sus viñetas. No sorprende, la verdad que le lleve tanto acabar cada número. Y si el resultado es siempre así, yo desde luego no me voy a quejar.




Lo que sigue después es aún mejor. 22 páginas de sangre, muerte y fuego, con el capitán y un grupo de soldados aliados embarcados en un ataque suicida contra un enclave nazi que posee una bomba – h lista para destruir Washington y que acaba con el Capitán, por supuesto, en animación suspendida en el Ártico.

Los siguientes números nos irán presentando a los distintos personajes: el millonario Tony Stark, playboy y party animal, embarcado en la aventura por motivos poco claros (que se acabarán luego por desvelar, sorpresa incluida, pero que pondrá a Millar en un serio problema a la hora de resolver la historia), el matrimonio Pym, compuesto por la atrevida y pizpireta Avispa y su paranoico y adicto al Valium marido, el Hombre gigante y Thor, un activista medioambiental europeo, que dice ser la reencarnación del dios nórdico y que sólo ayuda al grupo a cambio de que la corrupta Casa Blanca aumente su ayuda a países en desarrollo..

Pero tan acertados como son sus caracterizaciones, palidecen al lado de la de Bruce Banner. Esquizoide, obsesionado con su trabajo y con su fracaso en desentrañar los misterios del suero del supersoldado, desbordado por la presión, Millar retrata a Banner como un guiñapo que desea más que nada el éxito y la aprobación de los demás, sentando la base de su alter ego monstruoso sin recurrir al truco de los "maltratos en la infancia" que utilizó **Bill Mantlo** en la serie original de Hulk para darle (al fin) una motivación al personaje. Al final Banner se inyecta una variante del suero del supersoldado mezclada con el suero de Hulk para conseguir un supervillano que se enfrente (y de una razón de ser) a los Ultimates, acosados por la opinión pública por su coste y aparente inutilidad.

El resultado, el número 5 de The Ultimates. HULK DESTRUYE NUEVA YORK.

## Hulk va a arrancarte la cabeza y usar tu cráneo como water

Se me acaban los adjetivos para definir este cómic. Hay que leerlo. Experimentarlo. Empaparse en él sin preocuparse de buscarle fallos, tan sólo recreándose en el espectáculo que nos sirven los autores. Desde la viñeta inicial, un grupo de helicópteros Apache y Lynx dirigiéndose al encuentro de Hulk, con el Hombre Gigante colgando del vientre de un Chinook, mientras sobrevuelan una devastada Manhattan; se aprecia el tamaño de la historia. Nunca en un cómic se ha mostrado un nivel de destrucción semejante y de forma tan realista. Ni una batalla como esta. Sangre, sudor y lágrimas, con todos los miembros del grupo siendo machacados por una máquina despiadada que se levanta una y otra vez, sin importar el daño que recibe o que inflinge. El Hulk más aterrador jamás mostrado. Un motor del armagedón alimentado por los miedos y pasiones ocultos de Bruce Banner al que se enfrentan, como pueden los miembros de los Ultimates.

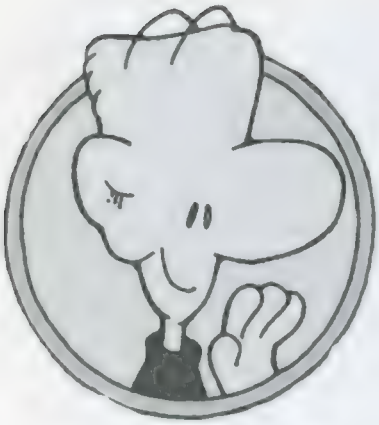
Y Hitch lo borda narrando, con un detallismo aberrante, cada cascote, cada inocente machacado por accidente, cada golpe de *Mjolnir*. Dos páginas dedicadas en exclusiva a Thor descargando su martillo contra el goliat verde. Una. Y otra. Vez.

Eso sí, siempre con Millar al lado. Porque hay que quitarse el sombrero ante la capacidad de dialogar de este hombre. Sus diálogos no suenan pomposos, ni desfasados, ni fuera de lugar. Hasta los silencios que impone redoblan la épica de la narración o proporcionan un contrapunto de comedia a la acción.

Desde luego hay que leerlo para creerlo.

El siguiente arco argumental, al que precede un número puente, con la resolución de esta primera saga, casi sabe a poco después de lo visto. Un epílogo en el que vemos lo sucedido con Banner, se desvela el secreto de Stark y profundizamos en la relación (o algo así) de los Pym. Y un número en el que vemos la resolución de lo iniciado en el anterior y se sientan las bases de lo que será *Ultimate War*, el crossover con *Ultimate X-Men* y que nos lleva al siguiente arco compuesto hasta ahora, del Capi partiéndole el cráneo al *Hombre Gigante*, *la Viuda Negra* y *Ojo de Halcón* masacrando todo lo que se mueve dentro de un par de edificios neoyorquinos... más acción, más balas, más diversión.

Pero eso es materia para otro artículo. En resumen, si te gustan los superhéroes, compra *The Ultimates* o te perderás un cómic increíble. Y si no te gustan, tómatelo como un simple entretenimiento burro y sin muchas vueltas, pero bonito, ameno, espectacular y colorido. El equivalente Marvel a montarse en el Dragon Khan el día en que se olvidan de revisar los frenos. N



# DORK TOWER

"Sí, es cierto. Conseguí derrotar al pérfido diablillo en su propio terreno. Le eché un conjuro de..."

¿Estás todo el día hablando de tus partidas de rol?

¿Crees que el mundo freak es tu mundo?

Pues quizás deberías leer las tiras incluidas en este tebeo, y ver de lo que son realmente capaces los freaks.

¿Realidad o parodia? Sólo tú podrás decirlo, aunque yo apostaría por lo primero...

**La genial tira de John Kovalic**

LA FACTORIA DE IDEAS

**Visítanos en www.distrimagen.es**

# El mercado del cómic en Argentina

por Gabriel Greif

**Devaluación, crisis, saqueos a supermercados, altas tasas de desempleo, desnutrición infantil, éxodo masivo de la población, violencia social, políticos corruptos...esas son las noticias que llegan de Argentina al resto del mundo. ¿Existe vida más allá de eso?¿Que pasa con el que alguna vez uno de los mercados de producción y publicación de historietas más grande del mundo?¿Que pasa con los miles de aficionados que leen historietas hoy en día? Esta es...**

## Precrisis

Durante 10 años los argentinos vivimos una ficción llamada "convertibilidad". Dentro de esa mentira que nos hicieron creer, cada peso argentino costaba un dólar americano. Eso permitió que durante todo ese lapso de tiempo el país consumiera productos importados de toda índole, y desapareciera por completo la industria nacional.

En el mercado del comic esa situación se vio reflejada en avalanchas de historietas que llegaron desde España, México, y en menor medida de Estados Unidos, legal o ilegalmente, con o sin derechos, todo llegaba. Mientras tanto, los editores locales no podían competir con los precios a los que se vendían las publicaciones importadas, y una a una, salvo alguna excepción, fueron quebrando todas las editoriales locales, algunas de ellas con más de 50 años de publicar historietas ininterrumpidamente. A falta de un editor local, la increíble cantera de autores locales, los consagrados y los noveles, tuvieron que volcarse definitivamente a trabajar para Italia, Francia o Estados Unidos. Los lectores tenían que comprarse publicaciones importadas para ver las últimas obras de sus autores favoritos. Otros fenómenos que trajo la convertibilidad fueron la aparición indiscriminada de comiquerías (tiendas de comics), que en algún momento llegaron a ser más de 100 en todo el país y los megaeventos (*Fantabaires*, *Expocomic*) que atraían grandes cantidades de público y traían autores extranjeros a charlar con el público.

Pero todo era un sueño, y alguna vez había que despertar...

## Crisis en las infinitas pampas

Fin del 2.001. El gobierno de De La Rua (probablemente el más inoperante de toda la historia del país) ya no sabe como sostener la situación. Todo se desmorona, saquean supermercados, el gobierno cae, se suceden los presidentes que no duran más de una semana y finalmente asume un nuevo gobierno, que es de "transición". Devalúan, el dólar cuadruplica su valor en 3 meses, aumenta el desempleo, la gente se va del país...y se acaba la importación. El mercado se achica, la gente no trabaja ni tiene dinero para consumir, los precios se disparan. El 2.002, año de "transición", se lleva a 70 de las 100 comiquerías, se lleva los megaeventos, se lleva todo el stock que tenían los importadores, aparecen comics viejos de coleccionistas que tienen que vender su colección para comer, y aparece un nuevo fenómeno que todavía perdura: la piratería. Ante la imposibilidad de conseguir grandes obras agotadas, o acceder a nuevas publicaciones, a algún avispado se le ocurrió buscarse un imprentero sin trabajo y empezar a publicar en muy bajas cantidades y sin pagar derechos. Si se sabe donde buscar se encuentran. Y otras hasta han cruzado el charco.

## Barajar y dar de nuevo

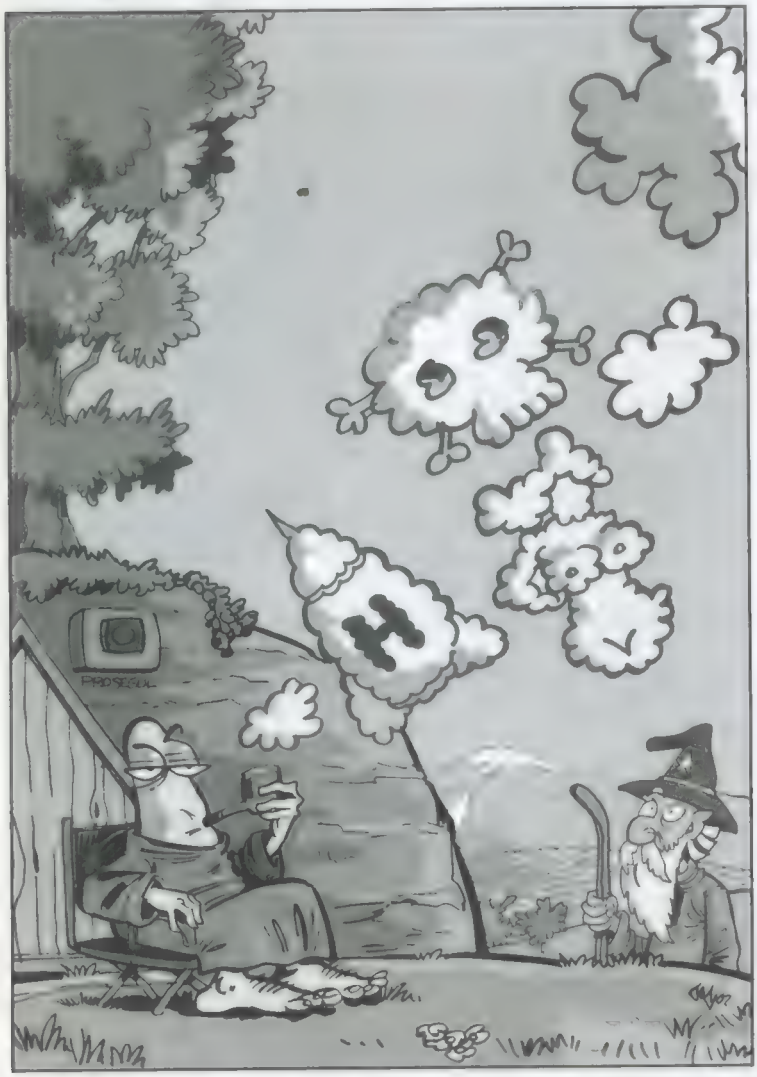
El 2.003 nos encuentra con un dólar más estable y en baja, con una leve suba del empleo, y con un mercado ávido de consumir historietas. Vuelven las importaciones en menores cantidades, todavía es caro. Las empresas lograron soportar estoicamente la tormenta y las que supieron adaptarse y se convirtieron en binacionales (*Ivrea*, *Ancares/Doedytores*) desdoblándose entre España y Argentina comienzan a crecer, vuelven a publicar series que habían tenido que cortar y retoman su ritmo habitual de publicaciones. Los fanzines vuelven a aparecer. Los profesionales que se autoeditaban también. Aparecen nuevas editoriales, la nueva *Comics Cono Sur* que ha adquirido la licencia de Marvel y que ya hace unos meses está publicando *New X-men*, *Uncanny X-men*, *Amazing Spiderman* y *Wolverine*. Aparecen nuevas revistas de información. Y para Junio habrá una nueva que publicará DC (incluyendo Vertigo, ABC, Wildstorm y Cliffhanger), manga, libros temáticos e historieta nacional. Y hay muchos más rumores de nuevas editoriales dando vueltas por el "mundillo". Se multiplican los eventos de historieta independiente en el interior del país, sólo falta que vuelva el megaevento en la capital. ¿Será que todo se va andando? Ojalá...

# Jesús Martínez del Vas: Un alien del comic español

por Jonatan Rubio

**Desde 1994 los estudiantes universitarios han tenido asegurada una sonrisa los lunes por la mañana. El mérito es de Bok, el extraterrestre creado por Jesús Martínez del Vas para la *"Gaceta Universitaria"* que ha logrado reunir a varias promociones en su lectura. Jesús es uno de los grandes autores ajenos al "Mundillo del cómic" patrio. Si bien ha participado en *"Artículo 20"*, el cómic en apoyo de David Ramírez, y prepara alguna serie más integrada, el que trabajara directamente para prensa o web le ha dejado como un aparte de la industria.**

Sus primeras influencias están claras, el mismo autor señala *"Aunque ahora que ha saltado al celuloide parece que muchos dibujantes intelectualoides (y poco respetuosos con el compañero de profesión) quieren minusvalorarlo, **Ibáñez** y **"Mortadelo y Filemón"** son imprescindibles, y para mí fueron un punto de arranque como con muchos otros críos."* Tras eso se sintió interesado por un lado por *"Tintín"* y por otro por algunos personajes **Marvel** como *"Spiderman"* (**John Romita padre**) o *"Conan"* (la etapa de **BWS** y **Buscema**). Su contacto con las tiras de prensa llegó con *"Garfield"*, del que elogia la expresividad y planificación de las tiras aunque también asegura beber de los muñecos de *"Barrio Sésamo"*, o de los dibujos animados, especialmente los de la **Warner** y más concretamente del **Coyote** y **Correcaminos**.



Actualmente sigue teniendo gustos variados, tanto la espectacularidad de **Romita hijo** o los imaginativos guiones de **Gaiman** sigue con interés el *"Bone"* de **Jeff Smith**. En cuanto a las tiras de prensa, cita sin duda a *"Zits"* y a *"Calvin & Hobbes"* a la que considera la mejor tira de la historia. Pueden parecer influencias muy variadas y distintas entre sí, pero **Jesús** lo explica de la siguiente manera: *"Todo ello han sido cosas que he pretendido siempre reflejar en mi trabajo, y que resultaran cómicas en sí mismas. Es decir, hay gente que me ha dicho: "Es que sólo ver cómo **Bok** parece mirar al lector con cara de fastidio ya te provoca la sonrisa". Eso para mí es un gran logro."*

## Toda carrera tiene un primer paso

**Jesús Martínez del Vas** nació en 1973. El la universidad curso brillantemente Arquitectura logrando premios y menciones. En 1993, aún estudiando su carrera, comienza a hacer sus pinitos en el mundo del cómic. Ganó un concurso de mascotas para **Neo-Geo** y quedó finalista en otro de **Duracell**. Ese mismo año comienza a colaborar en la *"Gaceta Universitaria"* y ya en 1994 crea las tiras de **Bok**, probablemente su trabajo más conocido.

Tras terminar la carrera se vuelca en el mundo del cómic, presentándose a varios premios. Mientras, a sus colaboraciones añade la de una viñeta de humor gráfico sobre la actualidad para *"Gacetas Locales"*, una tira para el **BSCH** a los que diseña el portal www.formavia.net, y la colaboración desinteresada para el periódico *"La Farola"* que durará desde 1997 a 1999. Ese mismo año logra ganar el **"Premio Joven & Brillante"** que le da un reconocimiento fuera del mundo universitario.

Se convierte en dibujante de las tiras de los portales Jumpy.es (de **Tele 5**) y de Inicia.com (de **Prisa**) hasta que ambas cierran en 2001. Durante ese año colabora cono ilustrador para una conocida revista de videojuegos que edita el **Grupo Zeta**. En vista del éxito decide arriesgarse a publicar una antología recopi-

latoria de las mejores tiras de **Bok**. Trata e contactar con varias editoriales, pero ninguna le hace mucho caso así que decide poner él su propio dinero y convertirse en autoeditor. El cómic se convierte en un pequeño éxito de la autoedición pese a los problemas de tirada, distribución, etc, que eso representa.

## BOK: El alien que se quedó a cenar

La tira cómica que consagró a Jesús Martínez del Vas como el más prometedor joven dibujante de tiras de España trata de las andanzas (normalmente académicas) de un extraterrestre con cierto parecido a un haba y una curiosa antena en la cabeza. Concebido como un "Estudiante de intercambio planetario", mezcla del televisivo **Alf** con un adolescente cualquiera; nos muestra como en todas partes los estudiantes son iguales.

Esta tira semanal lleva ya nueve años publicándose en el periódico de distribución gratuita *"Gaceta Universitaria"*. Es ya una parte importante de la gaceta, tanto que ha ido evolucionando con los años, pasando del blanco y negro al color y de una distribución clásica horizontal al actual formato vertical. Con la aparición del magazine *"MMM"* de los mismos editores de la *Gaceta* pasó a ser usado por **JMV** para adaptar carteles de películas y portadas de discos al peculiar estilo **Bok**.

Cuando en el año 2000 la *Gaceta* decidió salta r a la red en www.tugueb.com a nadie le extraño que **JMV** estuviera como dibujante y diseñador de la sección de cómic ni que **Bok** tuviera una sección propia con recopilatorio on-line de algunas de sus mejores tiras. Una pequeña editorial recien creada, **Aldebarán cómics**, decidió publicarle *"El Jovit"*, parodia de la obra de **Tolkien**. El éxito fue tal que no tardó mucho en agotarse la edición.

## Autor de éxito busca editor serio

JMV fue invitado por algunas tiendas a firmar en la **Feria del libro**, lo que provocó una situación curiosa; nadie estaba preparado para el éxito rotundo que tuvo **JMV** hasta el punto de superar la cola que se formó con el mítico **Cels Piñol**. Ni que decir tiene que desde entonces **JMV** ha sido invitado a firmar tanto en la **Feria del Libro** como en los **Expocómic** de **Madrid** por varias tiendas logrando (incluso el último día de firma tras haber estado todo el fin de semana ) un éxito espectacular.

Esta línea ascendente sufrió un pequeño tropiezo precisamente con la edición de *"El Jovit"* que mantuvo apartado de la edición a **JMV** durante algún tiempo y le llevó a declarar *"El mundo editorial comiquero en España es lamentable en general, (además de muy falto de seriedad y profesionalidad), y sólo se salva en casos muy puntuales. Si intentas iniciativas por tu cuenta, inmediatamente surge gente que echa pestes de ti sin ni siquiera conocerte. Todo eso te retrae a ponerte en manos ajenas y de dudosa experiencia en el medio, por cuatro duros y sin poder vivir de ello. Caso distinto es trabajar para una revista o editorial consagrada: dejamos eso al margen "*

Las discrepancias con su editor en asuntos como la re-edición del mismo, sus honorarios, la promoción y algunas otras cosas llevaron al autor a manifestar que *"editar un cómic es algo más que llevarlo a la imprenta, más que poner dinero"* e hicieron que regresará a la autoedición (*"Tampoco es que ninguna editorial haya mostrado gran interés en publicarme"* comentó el autor.) casi un año después para sacar *"Epichode I"*, una divertida parodia del *"Episodio I"* de **Lucas** en el que presentaba a un personaje, una bala amarilla, de aspecto similar al Jovit **Bulbo** llamado **Jovi-Juan** que se ha convertido en el otro referente de **JMV** junto a **Bok**.

Esto sucedía en Junio del año 2002 y para Noviembre de ese mismo año sacaba el *"Epichode II"* en el que parodiaba la segunda precuela justo a tiempo de presentarla en el **Expocómic**. Que sería de gran importancia para el autor al serle concedido por votación popular el *"Premio al autor novel"* en competencia directa con autores como **Luis Durán** (Ganador de esta misma categoría en el **Saló de Barcelona** de ese año) lo que le ha permitido a su vez darle un empujón a su carrera dentro del mundillo del cómic español, del que se encontraba distanciado al trabajar directamente para prensa, careciendo de contactos dentro.

## Obras actuales, planes de futuro

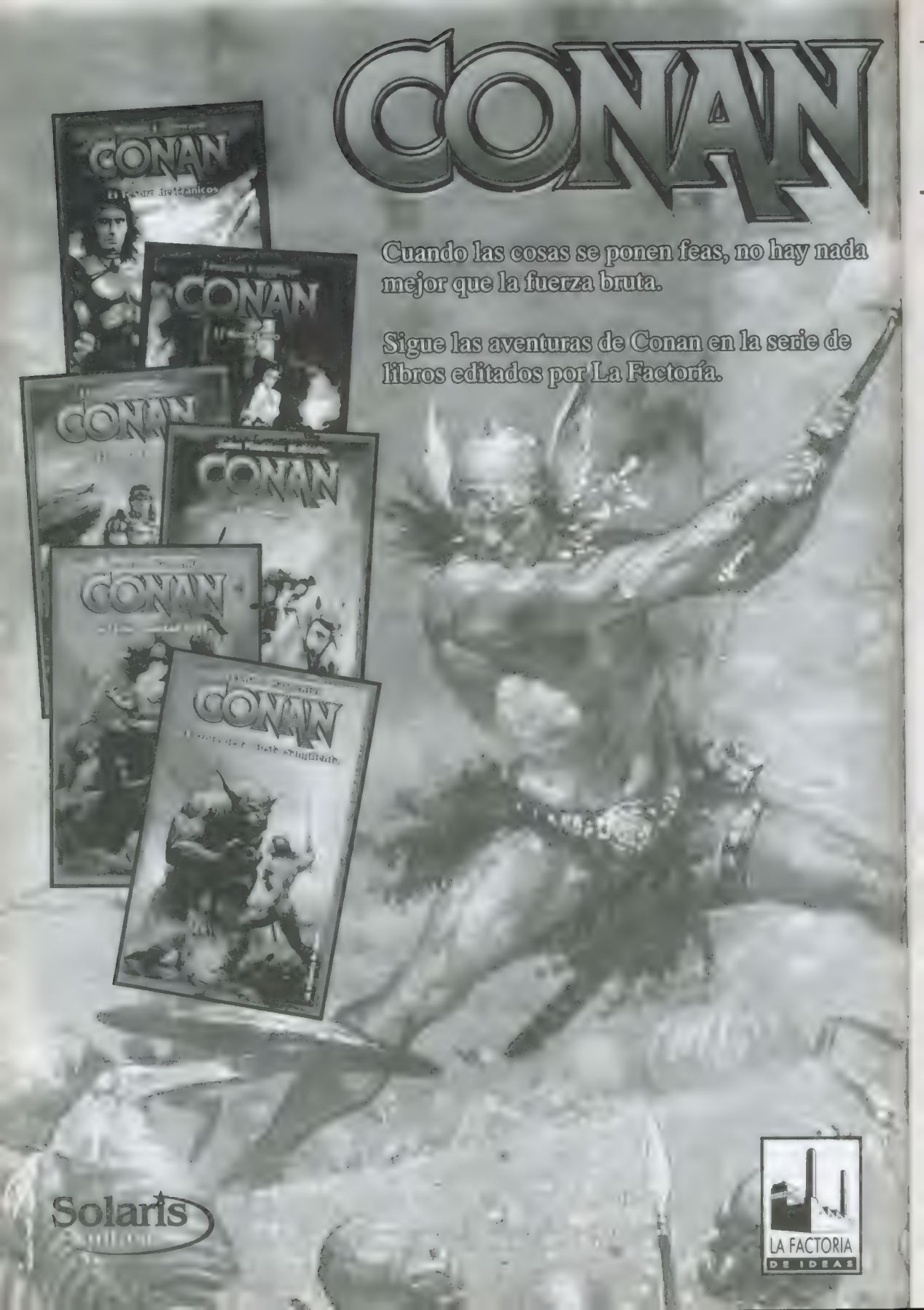
De momento ha comenzado publicando dos nuevas páginas de humor, *"Semos asín"* y *"El Capitan Tumaca"* para el conocido fanzine *"Amaniaco"* y prepara las aventuras de un tipo mitad ángel, mitad demonio para que sean recopiladas por *"El batracio amarillo"*, publicación con la que colabora esporádicamente.

BOK
Jesus Martinez del Vas JMVMAIL@terra.es
AJÁÁÁ...EL CAPITÁN BOK HA DETECTADO UN ALUMNO CON UN BOLETÍN DE NOTAS TOTALMENTE PATÉTICO.
PROCEDEMOS A ACCIÓN PSICOTERAPÉUTICA..
ES OBVIO...FALTA DE MOTIVACIÓN DEBIDO A UN PADRE REPRESOR QUE HA FOMENTADO LA REBELDÍA.
AY, PILLÍN
¡Y ESTAS COMPAÑÍAS MACARRILES! UN PROGENITOR NO PERMITIRÍA QUE SU HIJO FUERA CON UN "PINTAS" ASÍ...
ÉL ES MI PADRE.
ANTE TODO, ES MUY IMPORTANTE PARA SU HIJO QUE NO OBSERVE EN USTED PATRONES DE VIOLENCIA.

Actualmente sigue con la autoedición, recientemente ha comenzado a publicar su proyecto a mayor plazo, *"El señor de los Panchitos (Lord of matutanos)"* en el que planea parodiar todo *"El señor de los Anillos"* contando poco a poco lo que sucede en los libros.

Sus proyectos para el futuro también incluyen seguir parodiando las películas de *"Star Wars"* y presentar un par más de recopilatorios antológicos; el segundo de **Bok** y el primero de *"Guille y Guadi"* (personajes creados para la web de la *"Gaceta Universitaria"*).

En cuanto a los proyectos más personales, ajenos a parodias, las aventuras de un ninja bastante inútil será su próximo proyecto. Pero con su ascendente trayectoria, seguro que no será lo último que oigamos de este autor. N


CONAN
Cuando las cosas se ponen feas, no hay nada mejor que la fuerza bruta.
Sigue las aventuras de Conan en la serie de libros editados por La Factoría.
Solaris
LA FACTORIA
DE IDEAS

*"La ciencia-ficción me parece junto con los tebeos o "cómics" una muestra lamentable de la degradación de la cultura"* (Joaquín Aranda, *Heraldo de Aragón*)

# EL ADLO!

*Análisis veraces de noticias improbables*

AÑO I. TIERRA 1. NÚMERO 4. PRECIO 3,95 EUROS.
GRATIS CON ESTE EJEMPLAR LA REVISTA LAS ESTACIONES DE NEMO

DEL SIGLO VEINTIUNO
EL MUNDO. PRIMAVERA 2003

## El futuro de Forum es negro.

### Algo oscuro se cuece en la editorial.

**Número especial Saló Barna 2003: Premios Internacionales PicADLO!s**

Montajes: Edu

Corren tiempos difíciles, pero son los que tenemos. La corrección política está imperando hasta extremos prácticamente insostenibles, como todos y todas sabemos y sabemas, y esto se aplica también a las políticas editoriales. Así, cuando Planeta ha dedicado tomos especiales de su línea Excelsior a personajes considerados *a priori* poco populares como la *Viuda Negra* o la *Pantera Negra* nuestro equipo de investigación comenzó a sospechar la existencia de una pauta. Y las palabras de Raimon Fonseca en un correo de Biblioteca Marvel: Thor vinieron a confirmar nuestra hipótesis: "*Ahora ya tengo claro que Forum publicará las Bibliotecas Marvel de todos los personajes que indicáis en vuestras cartas (Hulk incluido) ¡Está clarísimo! Si se ha pensado que era viable una Biblioteca Grandes del Cómic: Tex, entonces ya todo es posible, ¡incluso una Biblioteca Marvel Goliat Negro!*"

Aunque un novicio pudiera creer que este mensaje es despectivo hacia la serie de Tex, todo creyente Marvel sabe de la fidelidad de Fonseca hacia las interesantísimas publicaciones clásicas de la Casa de las ideas. Lo que debe interpretarse de sus declaraciones es que se está preparando un tomo de la Biblioteca Marvel dedicado a *Goliat Negro*.

Presumiblemente dicho tomo contendrá los cinco números de su serie regular de los años setenta, algunos incluso escritos por Claremont, material imprescindible. Se completará con unos pocos artículos y tal vez la aventura en la que participó junto con los Campeones, que Forum ya publicó en un Selecciones Marvel pero en grande y con colores.

Queda claro con los ejemplos anteriores y la preparación para finales de año de la BM: *Deathlok* (que en una de sus encarnaciones ha sido un personaje de color) que, en un esfuerzo de integración, Excelsior está dedicando publicaciones a personajes afroamericanos, aunque en el caso de la *Viuda Negra* se despistaron y se dejaron llevar por el nombre. Casi lo mismo les pasó con el tomo dedicado a los *Inhumanos* pero se dieron cuenta a tiempo que *Rayo Negro* era caucasiano y dieron marcha atrás a tiempo

Un comportamiento similar está sucediendo en la industria del celuloide, con el cambio de color de *Kingpin* en la película de *Daredevil* (¿será esa la verdadera causa del coleccionable semanal? ¿habrán recoloreamientos sospechosos en los dibujos de Miller? Estad atentos) o la intención de Halle Berry de enfundarse el traje de *Catwoman* (personaje que no es de Marvel, pero ellos tienen...la *Gata Negra* ¿no acaban de sacar una miniserie con ella?)

Esto explicaría por qué se dedicaron BM a personajes con poco tirón como el Capitán América o Daredevil, ya que en su época compartieron título y aventuras con el Halcón y la Viuda Negra. Podríamos preguntarnos también si la Biblioteca Drácula habría sido posible sin la presencia de Blade en la serie. Y a los que les haya extrañado el retraso en la salida de la BM de Spiderman que sepa que es muy posible que sea por destinar parte del material para un par de tomos dedicados a Joe Robertson, redactor del Daily Bugle

A partir de aquí todo es posible, y los diseños de portadas encontrados en la papelera de un diseñador de Forum que aquí mostramos son prueba de ello ¿tontería?¿realidad?¿hay diferencia?

## Sin noticias de Liefeld

Por lo poco que se prodiga en el Previews, se podría pensar que **Rob Liefeld** y *Ireade Comics* se encuentran bastante parados. Ni mucho menos. Mientras negocia con Previews un trato ventajoso para sus productos (la primera revolución vino cuando los autores hot se autopublicaron ¿será esto el principio de la revolución de la autodistribución?) ha ofrecido en la pasada MegaCon una edición especial limitada de *Youngblood: Bloodsport*, la miniserie escrita por **Mark Millar**. Son sólo bocetos y chorradas, pero es una forma de demostrar que el producto existe. La salida de esta serie coincidirá con el undecimo aniversario de Youngblood, equipo de fuerzas especiales que en un alarde de visión de su creador se enfrentaron en su primera aventura al caudillo terrorista Hassan Kussein. No es de extrañar que años después este artista se encargara del *Capitán América* y no sería raro que lo volvieran a llamar. Podría pensarse que celebrar un decimoprimer aniversario es algo raro, pero seguro que esto saldrá publicado antes que el tomo de los 10 años de *Image*

Por otra parte, pululan sus proyectos de pilotos, series de TV, películas, dibujos...además de los clásicos *The Mark* (pronto) y *Shrink!* (muy pronto) está negociando un piloto de *Badrock* con *Disney*. Cuando esto pase, recuerden que fue aquí donde lo leyeron primero.

## OTRAS NOTICIAS

En Mangaline tampoco distinguen sus propias ediciones de las de Otakuland
Página 9

Recuperan la agenda de cosas por hacer y vuelven a editar *Balas Perdidas*
Pagina 9

Forum edita por error dos colecciones realizadas en este siglo
Página 69

De Ponent editó el año pasado un ábum con las páginas desordenadas y aún nadie se ha dado cuenta
Pagina 12

En su Stand del Saló Norma admitirá billetes de 500 Euros
Pagina 9

Encuentra un cómic de Bendis sin viñetas repetidas ni conversaciones vacías. Se cree que es un fraude.
Pagina 9

## Felicidades Nemo por tu número 25

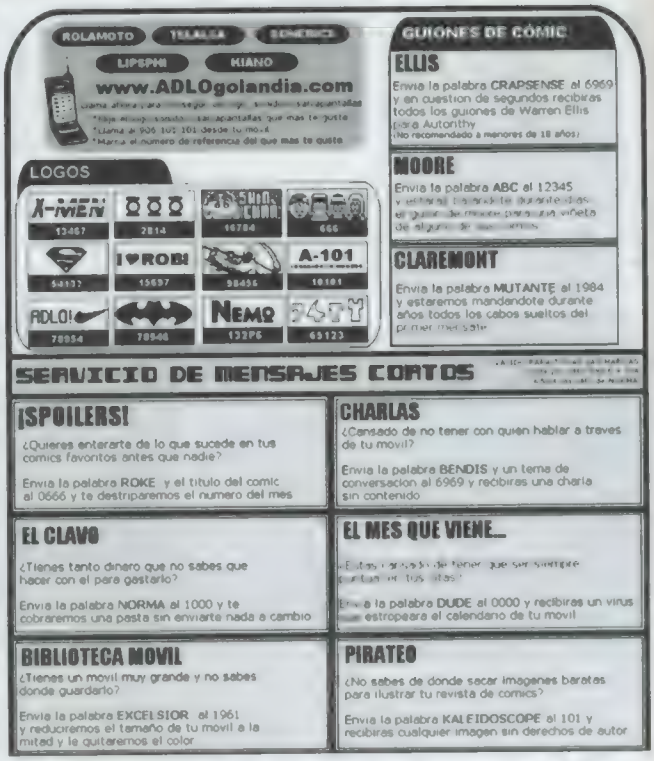
### Nemo, saliendo tarde desde 1999

Hola, amigos. En vista de que la publicación que nos engloba no se anima a hacerlo, sacamos nuestro propio editorial. Antes que nada, pediros disculpas por el retraso en el número de Invierno (ahora se llama *Las Estaciones de Nemo* y pretende salir al frenético ritmo de uno por estación del año). La excusa que nos dieron desde arriba es que los dos maquetadores cogieron gripe. Así que si no recibís este ejemplar en Primavera será porque han pillado alergias. Sean cuales sean la causas de los próximos retrasos, os informaremos de ellas puntualmente.

Nuestro cuarto número es especial, 8 páginas. Poco a poco, como pedís vuestras cartas, intentaremos ocupar la totalidad de la revista. En La Factoría estarán felices si lo conseguimos, pues es la única sección que no tienen que maquetar ellos (aún así en el primer número consiguieron colar dos gazapos, ya los diremos algún día). Nuestras páginas centrales están dedicadas a los candidatos a los *Premios Internacionales del Comic Adlo!*, de los que ya os hablamos en nuestro número anterior. Sin embargo el calendario es traicionero, en la fecha de entrega no estaban todos los candidatos decididos, y los textos con los motivos están muy muy condensados, demasiado. Para más inri cuando leáis esto ya se sabrán los ganadores. De todas formas tenéis los textos integros y los ganadores en http://adlo.dreamers.com.

Y, respondiendo a otra pregunta que soléis hacernos, podéis votarnos sin problema como mejor publicación en los premios del Saló o cualquier otro. Que siempre salen las mismas.

Hasta pronto, o no.


ROLAMOTO
TELALLA
GENERICS
LIPSPIN
KIANO
www.ADLOgolandia.com
LOGOS
X-MEN
13457
2814
16784
666
I♥ROM
15637
98496
A-101
10101
ADLO!
78954
78946
NEMO
13PG
65123
GUIONES DE CÓMIC
ELLIS
Envia la palabra CRAPSENSE al 6969 y en cuestion de segundos recibiras todos los guiones de Warren Ellis para Autorithy
(No recomendado a menores de 18 años)
MOORE
Envia la palabra ABC al 12345
CLAREMONT
Envia la palabra MUTANTE al 1984 y estaremos mandandote durante años todos los cabos sueltos del
SERVICIO DE MENSAJES CORTOS
¡SPOILERS!
¿Quieres enterarte de lo que sucede en tus comics favoritos antes que nadie?
Envia la palabra ROKE y el titulo del comic al 0666 y te destriparemos el numero del mes
CHARLAS
¿Cansado de no tener con quien hablar a traves de tu movil?
Envia la palabra BENDIS y un tema de conversacion al 6969 y recibiras una charla sin contenido
EL CLAVO
¿Tienes tanto dinero que no sabes que hacer con el para gastarlo?
Envia la palabra NORMA al 1000 y te cobraremos una pasta sin enviarte nada a cambio
EL MES QUE VIENE...
Envia la palabra DUDE al 0000 y recibiras un virus estropeara el calendario de tu movil
BIBLIOTECA MOVIL
¿Tienes un movil muy grande y no sabes donde guardarlo?
Envia la palabra EXCELSIOR al 1961 y reduciremos el tamaño de tu movil a la mitad y le quitaremos el color
PIRATEO
¿No sabes de donde sacar imagenes baratas para ilustrar tu revista de comics?
Envia la palabra KALEIDOSCOPE al 101 y recibiras cualquier imagen sin derechos de autor

## Se presenta otra revista

Atentos al nuevo negocio que están haciendo muchas editoriales, consistente en la publicación de revistas de historietas de periodicidad laxa, entre trimestral, semestral o cuandoseamestral. Suelen tener un precio aparentemente bajo si no se coge la calculadora. El negocio está en que los costes de fabricación son mínimos, al constar de textos, relatos y reseñas escritos desde la propia editorial alguna tarde muerta de domingo, mientras que para la parte de historietas recurren al sistema de la "*Máxima Unidad Publicable Gratuita*". Este sistema consiste en pedir de buen rollo al autor una historieta chiquita, poca cosa, 2-3 páginas como mucho, lo suficiente como para llenar la revista al pedírselo a varios pero demasiado poco como para que el autor no lo considere algo más que un "favorcillo" y se hable de que algo se pagará si el proyecto editorial sigue adelante y blablabla. Con este sistema y una buena agenda se puede conseguir material para tres o cuatro números y tal vez recaudar lo suficiente para no considerar el proyecto una ruina. Olvídense de ir al Caribe o cambiar a un piso con dos habitaciones.

El que, como la vida, ni empiezan ni terminan en un momento determinado ni necesitan tener una finalidad. Como chiste privado, pues la cantidad de revistas en el mercado y el escaso número de autores hace que muchos repitan en distintas cabeceras, el fancine iba a titularse "Nosotros Somos los Mismos". Lamentablemente en imprenta se liaron con el título de otra publicación parecida y al final les ha quedado "Nosotros Somos los Muermos". Pero de momento a ningún lector le ha extrañado. Cosas de la vida.

## La Dirección General de Tráfico pendientes del Trama

Tras los hechos acontecidos en el viaje a Angoulema por parte de gente de Astiberri y el presunto suicida Vicente G, en donde prácticamente se saltaron todas las normas de conducción inventadas y alguna no escrita todavía, el equipo jurídico de la D.G.T. estudia la posibilidad de imponer acciones legales contra Vicente G por "intento de despegue en autovía", "daltonismo semaforil" y "siembra con monovolumen". Dolmen y Astiberri no descartan la publicación de alguna obra conjunta para sufragar los costes de las posibles multas. Esta claro que el próximo protagonista de "Intacto 2" es Vigente G al que ni los juicios ni las normas parecen detener sus ansias de dominar el mundo y salir mal en las fotos del Trama. Un Trama en el cual la doble página del "Carnet de Voayage" (la genialidad de "voayage" se debe sin duda a su mal recuerdo) sólo menciona en dos párrafos lo acontecido en el Salón más importante de Europa y en 14 "Las aventuras de Vicente G y su coche fantástico". Curiosamente la foto de Vicente G aparece muy cerca de Lourdes. Un milagro.

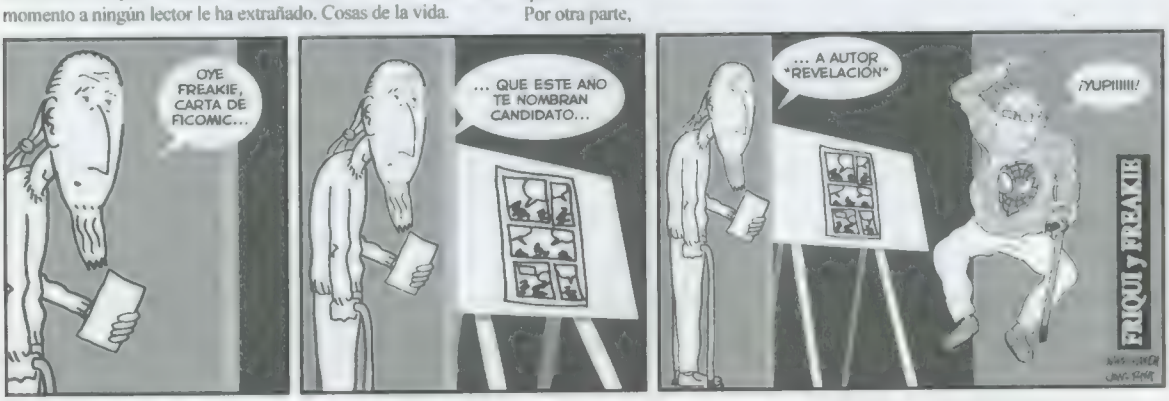
## Últimas páginas

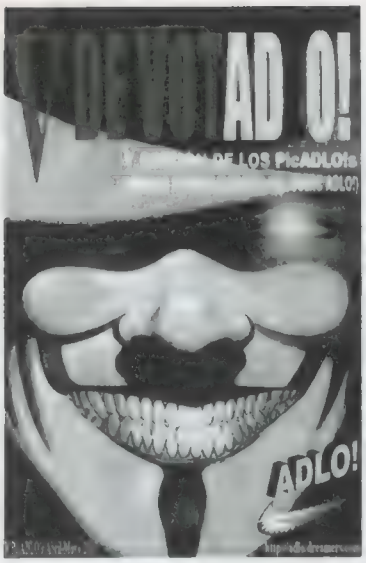
### Editan un nuevo álbum de Tomine

Nuestro sonámbulo favorito del nervio óptico, el hombre que creó el corte de meada en el cómic y fue editado como se merecía por la Factoría de Ideas, da una vuelta de tuerca a sus historias y se ha comprometido a acabar cada una de ellas.

El recopilatorio, llamado en principio *Ultimas páginas* transmitirá esas sensaciones que

Por otra parte,






Os ofrecemos a modo de muestra una selección de las innumerables candidaturas presentadas en la lista de correos de ADLO! en los muchos apartados disponibles. Lo cierto es que el mundo del tebeo cada año se supera en su genialidad y cada vez resulta más difícil conseguir siquiera ser uno de los cinco nominados.

Aún así, seguimos siendo ninguneados por los salones que no nos han ofrecido un local decente (incluso indecente nos valdría) para entregar con humor y buen rollito los diplomas correspondientes.

ADLO! siempre ha querido pasarlo bien y agradecer a tanto genio de la industria del cómic que nos siga poniendo a huevo muchas de sus acciones para poder nominarle como se merece.

Y a aquellos que no poseen el más mínimo sentido del humor, decirles que lo sentimos. (Lo del humor, claro).

# V Edición de los Premios Internacionales del Cómic ADLO! - *PicADLO!s 2003*

## Premio "Pedro Angosto Muñoz"
### al guionista en lengua hispana más pertinaz

**Guillem March**. Este gran tipo ha decidido ayudar también él a David Ramírez haciendo que se le eche mucho de menos gracias a sus chistes de humor profundo, intelectual y de una sutileza difusa como ese de "Sperman" que tantos ríos de.. uh.. tinta, hizo correr .. uh... no.. correr no.. uh.. moverse en su momento. (*Sark*)

**Pablo Marín** Por tener la visión (antes de operarse de la miopía) de un Cádiz lleno de gente con poderes especiales. Por tener la valentía de plasmar esos personajes en un guión y la ilusión de plasmar el guión en un cómic. Por tener la labia para convencer al de Akira para que se lo publicasen y la suerte de haber vendido algún número. Por tener la esperanza de que pueda vender lo suficiente tras el premio que todos deberíamos darle para editar el segundo número... (*Javi Riva*)

**Pedro Angosto Muñoz** Por conseguir un título propio en el que, cogiendo conceptos y hasta nombres ajenos, está dispuesto a demostrar que es el autor indicado para mantener la continuidad, los conceptos y la historia por medio de un tebeo sin continuidad, sin conceptos y probablemente, sin historia. (*Luis Capote*)

Antaño amenazaba con guionizar cómics, hoy amenaza con guionizar ESO, mañana espero que los grandes beneficios que nos prometió Jeff Bush empiecen por evitar que tamaña amenaza se haga realidad. El mundo libre peligra, votemos por un premio preventivo.. (*Kalisto García*)

Por el círculo justiciero: Porque consciente de que con norma nunca podríamos leer en español las aventuras de la sociedad de la justicia decidió un buen día hacer la versión ultimate del grupo para que disfrutemos con ella (*Eduardo*).

**Roque González**: Por seguir en la brecha intentando crear lo que en su día Piñol definió como la mejor obra de fantasía heroica jamás escrita... (*Luis Capote*)

## Premio "Scott Lobdell"
### al guionista en lengua no hispana más pertinaz

**Bill Jemas**: Por participar en un concurso del que él es juez (el U-decide), con una colección que intenta parodiar a DC parodiando a Marvel... ¿o era al revés? (*Luis Capote*)

**Jeph Loeb**. En vez de hacer series limitadas de doce números va a hacer la serie regular de Batman durante todo un año. Sí, es diferente, en serio. El caso es que igual que en Superman sacaba a Batman hasta que se hartaron y le dieron la de Batman ahora que está aquí saca a... Superman. Incluso saca a Krypto... de hecho... puesto que lo ha "revivido" y lo saca en las dos series.. a ver si lo que quiere es una serie para Krypto. Eh, yo se la daría. (*Sark*)

**Joe Casey**: Por su capacidad para dar distintas versiones de la Patrulla-X, según el tebeo del que se trate: Clasicismo revisitado, participación activa o macarrismo ilustrado. (*Luis Capote*)

Por su facilidad para crear realidades alternativas ficticias en las que los personajes pueden actuar (y actúan) de forma muy diferente. (*Rondador*)

**Kevin Smith**, por el sonido de la violencia. GreenArrow. La deconstrucción definitiva del villano. Sólo sabemos, tras cuatro números, que imita con la voz los sonidos que oye. Como mi sobrina, vamos. (*Israel Mármol*)

## Premio "Cels Piñol"
### al dibujante hispano más incomprensiblemente publicado (más genial)

**Alvarez Rabo**. Siempre se ha vanagloriado de aspirar al guiness de artista más rápido, usease, el que emplea menos tiempo. Y Víbora a Víbora iba superando su propio récord: que si 20 minutos, que si diez, que si cinco minutos empleados para su idea, diseño y dibujo. Un genio a reivindicar.

Y más si tenemos en cuenta que publicando un par de historietas mensuales (TMEO y Víbora) y unos cuantos álbumes al año a modo de pluriempleo (nuestro hombre dice trabajar en la sección Deportes de El Corte Inglés),va y decide un buen día montar un referéndum: si no recibo mil cartas en un par de meses abandono los lápices, ah, y las cartas de mujeres puntúan doble. No tengo aquí el dato exacto (sino, esto no sería adlo!) pero aproximadamente le faltaron como 150 cartas (o 75 de mujeres).

Y nuestro hombre ha sido coherente con su reto y se ha retirado de la profesión, recuperando así unos minutos de ocio (los que perdía con sus historietas).

(bueno, en el penúltimo Víbora ha convocado un concurso de cómic femenino: 1 millón de pesetas a la historieta que más le guste realizada por una mujer y algún premio menor más).

Además, debemos de tener en cuenta lo mono que queda el premio autor más injustamente publicado a no que ha decidido dejar de publicar. (*Absence*)

**Cels Piñol**: Por que tras la Anunciación! del "Cels Piñol Ilustrated" ha quedado bastante claro que este hombre quiere pasar a la historia como dibujante. Tiene huevos. (Kalisto Garcia)

**David Ramírez**. Ya que es incomprensible que alguien se arriesgue a ser demandado al publicar cualquiera de sus dibujos (*Jaime Constantine*)

**Guillem March**: Por atreverse a INTENTAR PRETENDER dibujar como ROB! ¡A la hoguera con él! (*Kalisto García*)

## PREMIO "Ken Lashey"
### al dibujante no hispano mas incomprensiblemente publicado

**Chuck Austen**. Visto el nivel de dibujo ofrecido por Chuck en Elektra y War Machine, Marvel ha sabido recompensarle ofreciéndole escribir cada vez más guiones. (*Eme A*)

Por esa forma de plasmar el aura divina de Elektra en la ilustración,utilizando recursos que creíamos perdidos desde las catacumbas paleocristianas. Elektra es el centro de la imagen, el mundo es todo lo demás: aviones, mancha de huevo frito, coches, soldados, tortugas ninja y hasta los rayajitos blancos de la esquina inferior izquierda, lo que gira en torno a ella.

Su posición sigue las reglas de representación que usaban, por ejemplo, los egipcios, combinadas muy inteligentemente con la expresión logarítmica de la trascripción al binario de un diálogo de los teletubbies (concretamente del capítulo 3 de la cuarta temporada, en el que las tortitas volaban por toda la madriguera y Twinky Winki intentaba cepillarse a la aspiradora). Este canon explica las dimensiones del hombro derecho, la teta izquierda y las piernas. Para el resto de su cuerpo, no encuentro ninguna explicación razonable.

El hecho de representar una entidad divina femenina siempre supuso a los artistas la preocupación extra de "¿cómo hago que de miedo?" y, algo inevitable en esta cultura occidental machista que nos da la tradición judeocristiana, se recurre al elemento fálico por excelencia, la espada enhiesta y rampante, que además de las connotaciones simbólicas representa la destrucción, la pupa y la mala baba de las que ya teníamos noticia en la portadora por esa cara de "intelectual estreñida que mira al infinito, con superioridad, no a los tipos contra los que está luchando". La pistola rendida que aparece por ahí debajo, simboliza la derrota de los infieles de pene pequeño ante el empuje de los que tienen fe en la espada grande. El alambre de espino es una referencia clarísima a cristo, que cuando fue crucificado no llevaba mucha más ropa que la chica esta, y además, también quería mucho mucho a su padre (patología usualmente conocida como "complejo de elektra"). (*Greman*)

¡¡ESTE HOMBRE ES EL NUEVO ALEX ROSS!! Sin bromas. El Ross tiene un estilo altamente realista y toma instantáneas de poses de modelos para retratar con la mayor fidelidad. A una escala más modesta, pues Dynamic Fórceps todavía no lo apoya, Chuck hace igual. Fijaos en sus poses, sus movimientos, la pelea del número mudo. Este hombre ha incorporado el hiperrealismo a la mercadotecnia. Puesto que lo que vemos dibujados son muñecos articulados, casi me parece ver detrás la mano de algún amigo del dibujante moviéndolos. En estos tiempos de nostalgia, Austen nos sorprende con aventuras de Barbie y Geyperman. Y si la serie triunfa pueden forrarse luego comercializando los muñequitos. Un logro. (*Josep Calduch*)

Por haber conseguido en Elektra lo que parecía imposible: que las aventuras de la bella asesina griega con su pequeño traje y su espléndido cuerpo fueran compradas por cualquier cosa menos su dibujo interior y es que viendo las portadas y el interior parece una mujer que al quitarse el maquillaje pierde todo su atractivo. Nunca un dibujante ha hecho tanto para revalorizar al portadista oficial de la serie. (*Sark*)

**Frank Miller** POR LA JUGOSA APUESTA EN EL DK2 de deleitarnos con el nuevo concepto de dibujo de Wonder Woman, por aunar actualidad y misticismo -esa Grecia antigua, esa amazona moderna que es WW-. Porque a nadie se le había ocurrido que en realidad nuestra Mujer Maravilla es en realidad un espartano del 300 con tetas.

La nueva WW es helénicamente espartana. Aúna los rasgos clásicos en los que se basaron inicialmente y los mezcla con su versión del asunto recién tomada de 300, que es lo más cercano que Miller ha estado de la Historia. De hecho, deberían hacer un Wonder Woman Born Again. Con colores de Lynn Varley. (*Adrian Daine*)

**El Padre de la hija de Igor Kordey**, por sus episodios para Nuevos X sovueN (esa era la idea, no?). Los que seguíamos al chico, ahora padre de universitaria, desde la época de VAM, etc etc (seguramente cuando su hija aún correteaba por casa), nos asombramos con la genial rapidez con la que soluciona sus páginas en la serie de mutantes. Sabemos por lo que nos cuenta cierto traductor que uno de sus muchos gastos es pagarle los estudios a su hija. Maldición. ¿Por eso tenemos joyas como esa aparición de Gladiador en el 83 de Forum antes de Spoilear a Lobezno, casi sin cuello, y habiéndose comido 3 chuletas de ternera? ¿Es que Gladiador no tiene una hija Universitaria? ¿Es que el padre de la hija universitaria de Igor Kordej no tiene a alguien que le calme un poco las prisas con el lápiz? ¿Su hija funde el dinero o a qué universidad ha ido a estudiar? ¿Por eso los mutantes ahora están entintados con prisas y luchando en acabados contra una narración más que decente? ¿Es que no hay padres con hijas estudiando que dibujen bien, sin ser Geniales?
¿Si eres dibujante no puedes pagarle los estudios a tu hija, a no ser que te vuelvas GENIAL? ¿Que pasaría a Quitely si alguna vez tuviera que pagarle los estudios a su hija? (*Javier Riva*)

**Joe Madureira** por Battlechasers, el retonno: El nivel gráfico del cómic, respecto a los anteriores números, ha bajado drásticamente. No es que ahora dibuje peor, es que ahora apenas sale Mónika. En el número uno aún tiene un poco de papel, pero la reacción del fan medio al leerse el dos sólo puede ser comparada con la reacción del hombrecillo medio que se compró la Playboy sin saber que había cambiado.

## Premio "El Capitán Alatriste"
### a la serie hispana con más suerte por haber visto la luz editorial

**Cels Piñol Ilustrated**. No sé si me sorprende más que sea capaz de sacar un libro de 144 con este nombre o que se suponga que en vez de un libro de dibujos del autor sea un repaso a su trayectoria. Ni su trayectoria da para tantas páginas, ni su dibujo para tanto gasto ni 14 parece una cifra para conmemorar. (*Sark*)
**Rhesus.** Porque tiene mérito hacer un cómic de temática "chicos con poderes especiales buscados por el ejército e incomprendidos por la sociedad" en Cádiz ("en Cádiz" puede ir tb dentro de las comillas o fuera, es dual), y pretender vender miles. Por escribir "Base de Rota" con la misma genialidad que las cifras digitales de la caja registradora de otra de las viñetas... por hacernos esperar al número dos hasta que el número 1 consiga recuperar lo invertido, por guionizarla un tipo que ha tenido que operarse de la vista, pero por encima de todo, porque se lo merece. Y por ser "Linea Superhéroes". (Javier Riva)
**Fanhunter Animated Series**. Esta serie se edita en color, mientras que el Fanhunter de Cels Piñol vuelve al blanco y negro. Esto es prueba suficiente de la calidad del Animated Series, ¿o es que os creéis que Planeta no sabe qué es lo que está vendiendo? (*Eme A*)
La adaptación al tebeo de una serie que a su vez adapta un tebeo que está basado/homenajea/plagia a otros tebeos, series... un poco lioso. (*Luis Capote*)
Señores, si algo tiene la suerte de ser publicado este año es esta serie. Adaptación de una serie de televisión que nadie ha visto, basada en un cómic irregular en su aparición, con más capítulos de serie de TV que números ha tenido cualquiera de sus colecciones. Si le sumamos que Planeta la edita de una manera que solo se pude denominar "A regañadientes" poniendo el apellido de Cels en la portada y diciendo que es de Cels Piñol y cia. cuando Cels se limita a ser Guía espiritual. Si nos fijamos en que carece del sellito Fanhunter S.L. ¿No parece realmente milagroso que esté siendo publicada? Porque a mí lo único que me sorprende más es que incluso haya quien la compre. (*Sark*)

## Premio "Spawn"
### a la serie no hispana con más suerte por haber visto la luz editorial

**Battlechasers el retonno**: Son tantas las razones y soy yo tan egoísta que sólo expondré una, la del BICHO . Resulta que va un bicho disfrazado de Espectro Tolkiniano con su capucha, su carrito y su caballo y se acerca a dos guardias que hacen guardia en la puerta del muro, y va el bicho, al que se le ve la cara y es CLAVADITO a Gollum y dice "guaaaaaantesss" (aniiilloo), y entonces se desata el nudo y le mete a un guardia el fiasco de su vida en la cabeza mientras x-plosiona en una vorágine de masa oscura, asquerosa y tentacular de diez metros por lo menos, ante lo cual su compañero anuncia: "Aguanta Brom, ya voy".
Dos cosas, punto uno, si ese bicho es la hostia y no tenía planeado pasar desapercibido ¿qué coño hacía haciendo el paripé en el carro, caballito y todo? ¿El placer de conducir? y punto dos, ¿Aguanta Brom, ya voy? ¿a qué? ¿a llamar a los cazafantasmas y después a juntar las bolas de dragón? Genial. Si con esto no basta, pensad que este hombre se ha retirado y es nuestra última oportunidad de darle su merecido PicADLO!, ¡picadle! (*Kalisto Garcia*)
**DK2**: Por lograr hacer un tebeo y no haber sido detenidos por la policía, el defensor del lector o alguna institución anti-genialidad. Por conseguir anular el término "comparación" respecto al primer DK. Por conseguir que el próximo DK3 se lo vaya a comprar su abuela. (*Javier Riva*)
Por demostrar que incluso un mono borracho armado con el paintbrush podría ser colorista profesional y por conseguir un aumento espectacular en la venta de gafas de sol en las ópticas cercanas a las librerías. (*Eduardo*)

## Premio "Norma Editorial"
### a la editorial hispana que más ha arriesgado con productos "arriesgados"

**Dude**. Porque hartos de que les pregunten "¿el mes que viene supreme?", han convertido su calendario de salidas en algo totalmente aleatorio para conseguir más diversidad en las preguntas: ¿el mes que viene Bone? ¿El mes que viene Strangers in Paradise? ¿el mes que viene Kaboom 2? ¿El mes que viene profundo? ¿El mes que viene Caveman? Y al «mes que viene», van y sacan «callejones»...(*Iwin*)
**ex-aequo Otakuland y Mangaline**: separadas e inseparables, hasta a los japoneses les cuesta distinguir dónde empieza una y acaba otra: tienen los mismos traductores y colaboradores, editan las mismas series, y luego se ponen demandas entre sí. La Pimpinela del panorama editorial español. (*Eme A*)
**Norma.** puesto que tras anunciar a bombo y platillo que BATMAN pasaría a tener tres números usa y costar seis euros, han decidido que mejor que no, que para que, que como los dos primeros números (64 pags 5,5 euros) han vendido mucho, están tan agradecidos al lector... ¡¡¡que le suben el precio!!! (48 pags, 5 euros). si que dicho y hecho, a partir de ahora seguir comprando ese formato, que si es un éxito rotundo, lo pasan al económico formato de 5 números (128 pags) por 15 euros de nada... Si es que luego nos quejamos de vicio...(*Iwin*)
Porque ha conseguido que la juventud comiquera española mire al otro lado del Atlántico para pedir los comics que editan. Porque con sus precios consiguen que salga más barato comprar en USA y de paso, dar la oportunidad a tanto vago, drogadicto y seguidor de Piñol a que aprendan otro idioma. (*Javier Riva*)
En alguna oscura cueva, llena de estalactitas y estalagmitas de poliexpán, así como de gatos blancos muy peludos y gordos...
-Dueño de Norma: Mira, mira, Lacayo, ¡yo subo el precio y la demanda no decae! ¡Es divertido! ¡Me gusta! ¿Es esto el amor?
-Lacayo: Claro señor, es parecido al menos, tenemos un monopolio y la poca inteligencia de los fans convierte a los cómics de DC en bienes inelásticos.
-D: ¿Como la insulina o la electricidad?
-L: Más o menos, señor.
-D: Podríamos intentar infiltrarnos en esos mercados, ¿no crees, Lacayo?
-L: ¿Por qué, señor? Ya somos asquerosamente ricos.
-D: Excelente... Lacayo, cógeme el jabón. (*Kalisto Garcia*)
Porque muestran una capacidad de movimiento digna de un rabo de lagartija, e igual de descabezada y errática. (*Sark*)

## Premio "Top Cow"
### a la editorial no hispana que más ha arriesgado con productos "arriesgados"

**DC Cómics**, que gracias a su política de venta de derechos se ha convertido en la editorial de cómics líder en España en cuanto a ventas en idioma inglés. (*Eme A*)
**Image**. Por sus fastos de décimo aniversario que han provocado toda una serie de publicaciones conmemorativas que espero vea la luz antes del vigésimo aniversario. (*Sark*)
**Marvel**. Joe Quesada se sigue arriesgando a que un día a Pedro Angosto le dé un yuyu y se plante en New York con un bate de béisbol. (*Eme A*)
La Marvel de Quesada es capaz de todo. incluso de cosas buenas. pero de eso hablaremos otro día. Hoy nos vamos a dedicar a las GENIAL!idades como la línea Tsunami, el Mangaverso, el U-Decide o tener a Bill Jemas de presidente. (*Sark*)
**TOP COW**. Por poner a una línea el nombre "JOE'S COMICS", sin prever que en cuanto se marchara JOE se quedarían sin COMICS que publicar en ella. (*Eme A*)

## Premio "Expocomic 2001"
### al evento comiquero que más haya dado que hablar

Expocómic 2002. El único Salón en el que se acreditó a ADLO!; el único Salón que mereció que ADLO! pidiera acreditación. (*Eme A*)
-¿Que en Barcelona han subido a cinco Euros? Vemos los cinco Euros y regalamos una revista de pokémon. -¿Que en noviembre en Madrid hace un frío que te cagas? Pues hala, que se froten entre ellos, así les hacemos un favor. -¿Que gustó lo de las bolsas de basura? Pues repetimos. -¿Que el jueves no viene nadie? No me importa, hemos quedado en que el viernes sería el día sin actividades y no vamos a cambiarlo ahora. -¿Que es molesto eso de que la moqueta se vaya despegando todo el rato? No hay problema, se contrata a un inmigrante, se le da una grapadora y hala! a grapar cuatro días seguidos diez horas al día. -¿Que los de ADLO! no vienen a celebrar su gala de premios? ¡Pues los entregamos nosotros! (*Kalisto Garcia*)

Gracias a LeChucck lo que podía haber sido el Año 0 de una nueva organización se convirtió en el -1. Su presencia y obstinación por ejercer de algo que no era facilitaron la espantada de más gente de la deseable. Si le unimos las moquetas asesinas, la condensación que empapó varios stands, la espantada de Dude y los Muñegotes vicios tenemos un Expofriki que pese a ser mejor que los anteriores se sigue mereciendo un premio. (*Sark*)

**Expomanga 2003**. La edición del 2002 fue un exitazo, estuvo lleno hasta la bandera, no cabía ni un alfiler... La edición del 2003 se planteó como objetivo doblar el número de asistentes. Y para ello, qué mejor que repetir el local, que por lo visto les da suerte. (*Eme A*)

**Jornaicas de Manga de Zaragoza**. ¿Cómo superar la representación en la edición del año anterior del musical de Sailor Moon? Representando el musical de Sailor Moon y Saint Seiya, dos por el precio de uno. Y de propina, se trae como invitado estrella de las Jornadas a Lázaro Muñoz (también conocido como "el tío que presenta el karaoke en los salones de Madrid y Barcelona"). (*Eme A*)

**Las Jornadas de cómic de Almería**. En un país con tanta tradición Marvel, es raro que haya unas Jornadas en las que se intente dar tanto protagonismo a DC. (*Eme A*)

**XX Salón del cómic de Barcelona**. Algunos pensarán que con tantos años como llevan organizando este salón, ya podían hacerlo perfecto. Pues casi, pero no, supongo que será porque, como catalanes, estarán hartos de que los centralistas madrileños de Expofriki se lleven nuestro picAdlo! todos los años y así han pensado dar unos cuantos toques de GENIALIDAD al evento.

Todos sabemos lo mucho que de mercadillo tienen estos eventos (de hecho, casi todo, pero bueno) así, no es de extrañar que para poder entrar hubiera que apoquinar la nada despreciable cantidad de 5 Euros (= un cómic de Norma) por día.

Hartos de que la gente hiciese insinuaciones sobre esta afición que tenemos muchos por los tebeos de hombres musculosos en mallas (o con traje de cuero) decidieron regalar a cambio de la entrada un recopilatorio de tiras de Ralf Kõening (cuando se acabaron estos, empezaron a dar algo de Monstruos, S.A., ya sabéis, esa película donde unos tipos raros salen del armario).

Llovía, muchísimo o más. Uno que es de secano y no está acostumbrado pensaba "al menos en el salón se estará cubierto". Pues no, había unas goteras cojonudas, estratégicamente colocadas para que te sorprendiesen haciendo cola o cayeran encima del bonito cómic que acababas de comprar y andabas ojeando.

Si en Madrid tenían dos bolsas de basura, estos no quisieron ser menos, y tenían un gran montón, situado junto a la exposición de dibujos de los niños de ESO. La tópica frase sobre el futuro el cómic, hecha metáfora.

Había otras exposiciones, claro, las de cómic europeo que estaban bastante escondidillas, pero claro, al fin y al cabo, ¿a quién le iban a interesar?

Otro momento Adlo!: la rueda de prensa de los autores premiados, con Hernán Migoya, haciéndose todo el autobombo del mundo y más; Jaime Rodríguez, igual pero con ese toque de sutileza, elegancia y glamour que le caracterizan; Art Spiegelman, con una camiseta que decía "Llevo 10 años contando por qué hice MAUS, no me toquéis las narices"; Agreda, a quien Jaime Rodríguez solía interrumpir amablemente para traducir a Spiegelman, Amaniaco, Dolmen y el ganador al cómic erótico, cuasi convidados de piedra; pero no tanto como el pobre JAN. ¿A QUIÉN SE LE OCURRE METER A UN SORDO EN UNA RUEDA DE PRENSA SIN UN INTÉRPRETE A SU LADO? Menos mal que su voluntariosa mujer se encontraba entre el público y hacía lo que podía por ayudarle. (*G Zelig*)

No contentos con cobrar al entrada al mercadillo nos encontramos con unos divertidos problemas de goteras que hicieron reír mucho mucho mucho a los que habían prestado originales. Por suerte como contrate con este frío ambiental desde los altavoces se puso una nota cálida y humana. (*Sark*)

## Premio "Hernán Migoya" al mejor traductor

**Dan Defensor**. Ahhhh! ¡qué gran nombre!, me cuesta imaginarme qué extraños vericuetos seguirían las conexiones neuronales del que se inventó el nombre, pero es glorioso, reconocedlo, es la cumbre del surrealismo, del absurdo dadaísta. No se puede pedir más en tan pocas palabras. Puedo reconstruir mentalmente la escena: un pobre traductor al que el jefe está apretando las tuercas, la necesidad de buscar una traducción al castellano... ¿"El atrevido"?, ¿"El temerario"?. No, sonaba demasiado a cuadernillo de la época y había que desligarse de todo un pasado (glorioso) de tebeos populares, debía sonar a inglés pero con traducción en español. Mmm, veamos lleva dos "D" entrelazadas, así que la traducción debe ser dos palabras con D: ¿"Demonio desafiante"? No, a saber qué dirá la iglesia, tan casta ella y preocupada por la salud espiritual de los españolitos...

Pienso en el pobre traductor, desesperado, con la hora de entrega acercándose después de una noche insomne sin resultados, la saeta de los minutos avanza indolente y de repente, la inspiración. Ese momento inexplicable, insondable, en el que el cerebro del artista demuestra estar por encima de la biología y proyectarse al infinito. Me cuesta mucho, dada mi humana y limitada naturaleza, llegar a siquiera rozar con mi pensamiento cómo se llegó a la revelación: Dan Defensor. Apareció, imagino, como un letrero brillante ante sus ojos, justo en el momento en que el (cabreado) superior entraba por la puerta, el tiempo justo para garabatear las dos palabras que lo tenía todo: dos "d", un soniquete anglófono, un sentido en español... Todo encajaba con la precisión de un reloj suizo. (*Álvaro Pons* en www.lacarceldepapel.com)

**Lorenzo Díaz** por su gran fidelidad al cómic original en Extreme X-Men, donde la Patrulla-X visita Valencia y tiene problemas con la Guardia Civil (cosa inevitable al poner un pie en la península); gracias al habilidoso filtro de Lorenzo, los guardias civiles siguen pronunciando expresiones tan hispana como "Mater Cristi". (*Daniel Rodríguez*).

En el primer número de la saga dentro de la saga teuton habla de "cremar" a los refugiados. El sentido está claro, puesto que cremar es quemar en catalán. Pero digo yo ¿tiene alguna connotación oculta que en un personaje llamado Teutón suelte expresiones en polaco? (*Josep Calduch*)

**Traductores de Aserejé: Drácula**. Por múltiples razones que nos muestran que la influencia del Señor de la noche es grande. Ya lo decía el traductor "El Señor de la Noche me confunde" (*Sark*)

## Premio "El que contesta en el foro de Planeta" al personaje del mundillo

**Antonio Martín**. "Por que es de caballeros luchar contra las injurias." (*Kalisto García*)

**Carles M.Miralles**, a la sazón editor de la empresa amiga de los fans, Norma. El chico está (estaba) continuamente en foros y en el IRC y en entrevistas, en su afán de hacer felices a los lectores comenta: que si relanzamos vertigo, que si sacamos young justice, que si la JLA todos los meses, que si Batman (y la tendencia) son 3 comics a 6 euros, que si JSA, que si Sandman acelera el ritmo de publicación, que si clasicos DC, que si Spirit archivo vol.2, que si pesadillas en un tomo...

Nada como hacer alegrar a los demás!!!!

Otra cosa curiosa: Supergirl no la publica desde el uno, porque "a partir del 50 tiene un bajón", pero piensa sacarla desde el 75, porque, claro, del 75 al 79 (que la han cancelado) no hay ningun bajón. (*Iván*)

Menos mal que Carles iba a relanzar el DCU en españa y es un friki de DC, porque parece que se lo quiere cargar...(*Iván*)

Ha logrado superar con sus frase cualquier barrera del surrealismo que hubiera fijado tanto su antecesor como sus competidores. Ya ha quedado para el recuerdo el

"Los precios como mínimo se mantendrán, si no suben un poquillo",

"la culpa del redondeo es de los libreros que se quejaban de los precios que quedaban raros"

"¿Lucifer no ha funcionado bien?

Ha funcionado bien, pero ya no tan bien como tenía que haber funcionado o como funciona en Estados Unidos, o como se dice en los foros que funciona. Lucifer es una de las... a ver la línea Vertigo no se caracteriza por las ventas sino por la calidad, y Lucifer es de las que la tienen. Entonces lo que estamos procurando es recopilarla en tomos, porque parece que el lector Vertigo le gustan más los tomos que no las colecciones regulares."

Sobre Comic Europeo: "Estos comics funcionan bien, pero tienes que reeditar lo antiguo a la vez que sacas lo nuevo, es mucho trabajo. ", "el problema de estas series es que hay muchos números agotados, lo que dificulta hacer llegar los números. "

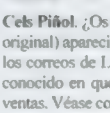
Y es que en ocasiones parece que incluso él tiene claro que su puesto en el organigrama de Norma lleva de regalo un cetro que hace ruido y un sombrero de tres picos con cascabeles. Con ustedes, Carles Miralles, el George Bush de los editores. (*Sark*)

**Salvador "tú eres guay y tu no" Larroca**. Utilizando sus mismas palabras diría que: "merece estar nominado y no soy el único, hay muchas gente del mundillo que piensa como yo." (*Ajime Constantine*)

Por demostrar que trabajar cinco años al lado del Patriarca Mutante supone la generación de un ego de proporciones descomunales. Y si no, fijarsus en John Byrne. (*Luis Capote*)

Por denominar al CaG "Un pequeño foro español" (cual película de Berlanga), obviando que el Comic a Gritos sea el foro más grande de referencia en Internet para los aficionados al cómic en España: él sabe que el tamaño no es lo que importa. Si es que los foros son como las tetas. (*Greman*)

Con toda su buena voluntad Larroca ha tratado de explicar sus opiniones en diversos foros de internet y entrevistas. Lamentablemente su forma de expresarse no es siempre la más adecuada. Ni tampoco sus opiniones parecen muy secundables. A ver; David Ramírez se lo tenía merecido, Dolmen es mala y trata de "lavar el cerebro" a sus lectores, Antonio Martín hizo lo más lógico, Bill Jemas es tonto y namor una basura de serie. Lo más curioso es que parece poseído por el espíritu de Pedro Angosto, ¿o será que le Homenajea? (*Sark*)



## Premio "Raimón Fonseca" al correero y/o articulista

**Cels Piñol**. ¿Os imagináis que en la portada del Nuevos X-Men (New X-Hombres en el original) aparecieran los nombres Morrison, Quitely y Loki? No, ¿verdad? Eso es porque los correos de Loki no son tan geniales como los de Cels, probablemente el único caso conocido en que usar el nombre del encargado del correo como reclamo aumenta las ventas. Véase como ejemplo el caso de Fanhunter Animated Series, en cuya portada junto al nombre de Lopetegui (guionista y dibujante) aparece el nombre de Piñol (que solo se encarga del correo). (*Eme A*)

Espero ver pronto su apellido también acompañando a las series de Ultimate. (*Sark*)

**Raimon Fonseca**. Por su actitud fuera de toda lógica tratando de que le expulsen de Forum con cosas como:"Si se ha pensado que era fiable una Biblioteca Grandes del Cómic: Tex, entonces ya todo es posible, ¡incluso una Biblioteca Marvel: Goliat Negro!"o hablar de la dictadura del editor que le obligaba a escribir quitando tildes o a poner New York y no Nueva york como el ansía hasta en sueños. Parece que lo pasa tan mal que quiere que todos suframos como él. (*Sark*)

**David Macho** por OUT THERE #10. Leemos en la introducción:" Hola a todos. Continuamos con el argumento que dejamos a medias el mes pasado, con el pobre Mark siendo víctima de las ilusiones creadas por la mente de un loco que quizás no lo esté tanto o que quizás si, todo depende del punto de vista. Dios, a veces odio ser tan gallego."
La clave de la nominación es cuando dice "Dios, odio ser tan gallego". Es decir en plena vorágine del Prestige...cuando toda España apoya al sufrido pueblo gallego nos sale este crack que odia al gallego. Y todo por que se hizo un lío escribiendo la introducción de un correo y no sabía como hacer para contentar a TODOS los que el mismo había saludado. Si en vez de empezar con ese "Hola a todos"...hubiera dicho ¿qué tal estáis?...seguro que ni se habría liado tanto y ni tendría que ir por ahí odiando a ese pueblo que es el gallego. (*Pablo Marín*)

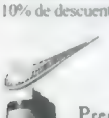
**Sebastian Santos**. Por demostramos que se puede realizar una sección de correo todos los meses sin la mas mínima necesidad de contestar una sola carta. Y por su gran labor justificando al traductor cuando los diálogos no tienen nada que ver con la edición original. A fin de cuentas son "Los 4 Fantásticos de Pacheco", así que quien es Marvel para hacerle cambiar cosas? Ni que fueran suyos! (*Juanmito*)
Por lograr responder a una carta tan sumamente creíble, tan indudablemente cierta y tan real que le preguntaba única y exclusivamente cómo se conocieron los autores. Y sigue sin responder cartas. lo de este hombre está llegando a un grado de onanismo que le va a crear adicción. (*Sark*)

## Premio "Wizard"
## a la mejor revista sobre cómics

**Dolmen**. De no ser por esta revista, entre Salón y Salón... ¿cómo sabríamos que la editorial sigue funcionando? (*Eme A*)
**Minami**. Hay quien dice que la revista es solo una tapadera, que lo que realmente vende Ares es un CD-Rom de cosas bajadas de internet... También hay una segunda corriente de opinión que dice que el CD solo es una excusa para retractilar la revista, y que nadie vea qué es lo que está comprando hasta que sea tarde. Sea por la razón que sea, esta revista puede presumir (y lo hace muy a menudo) de ser la más vendida de España en la categoría "revistas para frikis que hablan de manga y anime y regalan cedeses". (*Eme A*)
**Nemo**. Ya sabéis, ese suplemento que regalan gratuitamente comprando "El ADLO!". (*Eme A*)
**Trama**. Por favorecer las relaciones con nuestros tenderos a la vez que ensayan cosas sin perder ese toque de "Querido diario: Hoy sigo en el negocio de los cómics. No me lo puedo creer" que tan Entrañable resulta. (*Sark*)
**La Wizard**: Por demostramos como al ser traducido perdía la poca gracia que pudiera haber tenido en su forma original, como si de una canción de los Back Street Boys se tratase. (*Kalisto Garcia*)
La editorial sigue ofreciéndonos su versión de la revista americana potenciando los aspectos ADLianos para disfrute de los miembros de esta organización que no teniendo suficiente con la versión inglesa tiene esta Zona Dos con los extras de la Traducción y los artículos de PAM. Si le añadimos la cuidada edición y los divertidos editoriales estaremos ante una revista que merece su inclusión en la lista de los ganadores del PicADLO! los años que sean necesarios. (*Sark*)

## Premio "Subida de precios de Norma"
## a la publicidad más indescriptible

**Cartel de Expofeugo** Una de dos, o por eso Jodorowsky se ha agenciado al Charest para hacer Metabarones o me debo creer los primeros mensajes de Fan de Comix en los cuales el invitado era un tal Juan Jiménez (que no Giménez). Bueno, hay otra posibilidad, que es que Mauro Entrialgo tenga el teléfono de Juan y le haya advertido de que total no le van a pagar. (*Josep Calduch*)
Ya sabíamos como era un oso hormiguero... Ahora sabemos como es el oso-arañero...
De hecho el único "pero" a la ilustración es que haya confundido el Madroño con el Manzano. (*Sark*)
Nos encontramos con una especie de Espidermán gordo y con uñas subido a un árbol. Tras un examen más detenido uno se da cuenta de que en realidad es Osoman, agarrado a un madroño aprovechándose del tirón de Spiderman, a ver a cuantas madres de familia somos capaces de embaucar. Tras un rato, se llega a echar de menos a Mauro Entrialgo dibujando con el paint. (*Kalisto Garcia*)
La **publicidad de los "amigos" de Akira Comics**, que en la mlcomics se inventan trolls para promocionarse ellos y sus productos asociados, quejándose de librerías que hacen el 10% de descuento, para posteriormente ellos anunciar... ¡¡¡un 15%!!! (*Ivan*)



## Premio "CC Thor 7"
## a la mejor portada

**Coma**. Se hace difícil, al contemplar la ilustración de esta revista, dar una razón coherente. Las palabras se agolpan, se mezclan, se transmutan en la boca de quien la observa fijamente hasta dejarnos en silencio, como lagartos inmóviles puestos al sol y la espalda apoyada a la pared, por si acaso.
Tamaña perturbación visual puede ser comparable al encuentro de Philip K. Dick con Diso. Esos pezones; esas cosas que salen por los lados; esos homenajes a Joan Miró; esos zapatos de serpiente; ese "son reus" que nos indica que lo que hay abajo son eso, reus; esas sutiles referencias sexuales, esa mujer; esos plátanos, esos pasteles de arriba a la izquierda, esos colores de influencia lynnvarliana, esos, esos esos... tantos esos que uno, al final, no puede sino definirla la portada como ESO. "¿Has visto Eso?" dice la gente, y también preguntamos al librero "¿Ha salido un nuevo Eso?" o, la mejor de todas: "¿De qué va Eso?".
En definitiva, la nomino por sintetizar el concepto de paja mental. (*Absence*)
Por fin se hace justicia, y uno de esos tíos que pintaban calaveras de iron maiden en los pupitres, ha llegado a una portada. ¿O es el pupitre mismo escaneado? (*Polloputo*)
Lo primero que piensas al ver la portada es. Debe ser de El Ojo Mágico. pero no, no mejora alejándote.
Esta portada ejemplo de la Nouvelle Cousin demuestra pues una cosa a las claras. Las portadas influyen en las ventas y si no que se lo digan a mi tendero que no logra deshacerse de esto ni a tiros. (*Sark*)
**Haciendo Amigos 2**. Conversación figurada:
"Mira, que no podemos publicar así esta portada"
"¿Por qué?"
"Para empezar, eso que tiene MJ en la mejilla es semen"
"¿Semen?¿Quién dice que es semen?"
"Lo digo yo, es semen"
"Tío, eres un salido, eso es que a MJ se la ha reventado un grano ¿no has visto Osmosis Jones?
"He visto Algo Pasa con Mary, y eso es semen. Quítalo"
"Vaaaale.."
"Pero hay más. Ese personaje ficticio tan atractivo que te has inventado está empalmado"
"Que va, a cualquier cosa le llamas empalmado..."
"Ejem. Bueno, de todas formas está desnudo. Tíos desnudos en portada hacen que la gente se lo piense antes de comprar. Y normalmente no compran. Habrá que taparlo. Lo cual nos lleva al desnudo de MJ"
"¿Cómo? Si ha quedado de cine ¿También habrá que taparla?"
"Sí. En Dolmen no sacamos desnudos en portada para vender más. Sería una maniobra rastrera"
"Supongo que tienes razón..."
"Supones bien. Y no te preocupes que no habrá que redibujar; desde el Photoshop hacemos los cambios y no lo notará nadie. Y para que no me llores y como me sobra media página coloco las portadas iniciales en pequeñito. Clic, clic. Ya está"
(*Josep Calduch*)
Portada del nº **75 de Nuevos X-Men**. Fijándome sobre todo en el pequeño bulto situado en el micropantalón del personaje objeto de la ilustración, multitud de preguntas me vienen a la cabeza, pero la principal de ellas es: ¿Seguro que la Reina Blanca se llama M-ma (Emma)?; ¿no debería llamarse M-manolo?. (*Daniel Rodríguez*)

## Premio "Muñecos de Spiderman/Negro sobre Blanco"
## al tratamiento de la historieta por parte de medios no especializados

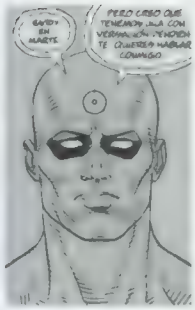
**Actitud ante Shin Chan**. Que a las Asociaciones de Madres y Padres de Alumnos no les gusta mucho la serie / manga. Y resulta que los políticos están bajo el poder del AMPA así qeu se quejan. Salvo que sean del gobierno y la oposición. Ooooh UoooH!!! El Mostruo de los votos trata de atraparle!!! (*Sark*)
**DD**. Estaba un tipo viendo Chuck norris Texaswalker y dijo "Eso puedo hacerlo yo". Cómo sobraban licencias y faltaban directores le dieron el puesto. El tipo dijo "Mola, tope, como el Cuervo, guay" se puso la gorra para atrás, metió referencias al cómic, sacó de paseo a los actores y con el resultado logró una de las mejores películas de "Ciencia Fricción" desde "Plan 9 del espacio exterior". (*Sark*)
**Joaquín Aranda** por su estupenda crítica de la película "El Rey Escorpión" publicada el viernes 10 de mayo de 2002 en el mencionado periódico.
¿Qué tiene que ver la película de marras con el cómic, pensaréis?
Pues no sé, pero él sí que debe tenerlo claro. Nos compramos el periódico en pleno Salón (bueno, en realidad en un kiosko de las Ramblas) porque salía un reportaje (las páginas centrales) con el Salón y los grupos maños que allí habíamos acudido.
Y vaya sorpresa. Para que apreciéis el valor de la reseña transcribo los dos primeros párrafos, tal cual:
"El Rey Escorpión" sólo es un tebeo. O un "cómic", si ustedes tienen el creo que mal gusto de preferir la denominación espuria de esas historietas de dibujos que algunos dicen que constituyen el Octavo Arte (sic).
Para mí eso del "comic" nunca ha sido más que un entretenimiento para chicos y pare usted de contar. Que gentes como Fellini se declarasen sus defensores y apologistas no quita, hasta Homero dicen que dormitaba de vez en cuando.
No está nada mal para no venir a cuento, ¿verdad? Alucinante. ¿Y este tío está en la sección de cultura? (*Queco*)
Trabajar de crítico de cine es un trabajo duro e ingrato. Como ejemplo un botón: tuvo que tragarse enterita Star Trek: Némesis, es decir, uno de esos "productos de la degradación cultural como la ciencia ficción y los tebeos". (*Eme A*)

---

Esto es todo. Si queréis saber más de todo esto, pasaros por nuestra web. Si no, es fácil, para eso hemos puesto esto en el centro de la revista. Y como tiene mucho texto, agarra bien.

# CÓMICS A.R.
## (Antes de Rob)

Personaje con Panza




Azul y con fundas

# WATCHMEN
por Lorenzo F. Díaz

Todos los grandes autores tienen principios oscuros previos a ver la luz. Así, antes de que Alan Moore empezara a trabajar para el gran Rob y concibiera esa gran obra que es *Badrock vs. Violator*, pergueño una obra menor titulada *Watchmen*, indigna de los magnos logros obtenidos con posterioridad, y que mi triste labor de historiador me obliga a reseñar aquí en más o menos profundidad.

Que *Watchmen* es una obra primitiva A.R. queda en manifiesta evidencia al observar elementos delatores de su época de origen como el tamaño de las viñetas, los diálogos cotidianos con escasos signos de admiración y esos personajes de deltoides atrofiados (por Dios, si hay uno que hasta tiene panza).

Desarrollada en doce interminables números, cuenta la historia de seis héroes venidos a menos y prohibidos injustamente por la sociedad, que se reúnen para resolver la muerte de un séptimo héroe. Hoy en día, tan atractiva premisa daría pie a innumerables conflictos interpersonales con una buena ración de peleas de coreografía sincopada que harían las delicias de todo gourmet seguidor de Rob, pero en esta obra la trama se alarga innecesariamente con largas escenas dialogadas y supuestamente tensas donde casi nunca se pega nadie. Apenas hay cinco momentos de acción en las más de trescientas páginas de la serie. Otro elemento que denota a las claras su pertenencia a la era A.R., y que nos hace dar gracias porque Moore viera al final la luz.

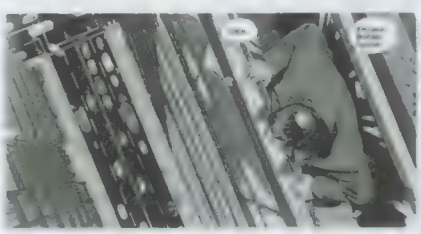
Visualmente es nefasta, a base de una rejilla de nueve viñetas por página que solo consigue retrasar la acción (con decir que en la primera página hay un zoom resuelto en siete viñetas, en vez de en las dos que sería de rigor, y ¿para qué? No es para mostrar los efectos de un derechazo a un ojo o el impacto de una bomba atómica, no, sino para mostrar que a alguien se le ha caído una chapa al suelo desde un piso doce. Patético), además de llenarla de superfluos detallitos que solo retrasan aun más la lectura. Solo a medida que avanza la acción se emplean viñetas grandes para escenas supuestamente espectaculares, pero que son sistemáticamente desaprovechadas por cosas tan banales como un simple puñetazo, y apenas se emplean en una fuga de la cárcel que pide a gritos escenas de impacto con viñetas grandes. Sólo a medida que la publicación se iba acercando al año cero A.R. se ven viñetas de buen tamaño, para una explosión decente aquí, para una mano atravesando una pared allí, dándose en el último número hasta una destrucción masiva de un cruce de semáforo en cinco páginas de una viñeta, señal inequívoca de que la influencia de Rob era vital incluso cuando aun no había desarrollado todas las excelencias de su estilo.

Por otro lado, toda la trama se ve constantemente interrumpida por una absurda historia de un naufrago en una balsa que no es mas que una pedante referencia cultural a *Robinson Crusoe*, donde no salen ni superhéroes ni supervillanos y que se limita a contarnos lo mal que come el hombre en la balsa (tiburones y algún que otro colega muerto). Solo consegüía retrasar la acción por mucho que Moore se justifique diciendo que era "un contrapunto literario que servía de metáfora y símbolo de lo que sucedía en la historia principal". Ganas de llamar la atención y de ponerse pedante diciendo de forma subliminal que de niño había visto *Robinson Crusoe* en el cine (si al menos hubiera aparecido el negro ese que se llamaba Viernes y se hubieran dado de leches en la balsa... pero ni eso).

Finalmente, lo más deleznable de esta obra es el dibujo. Soso, aburrido, con pocos primeros planos y una ausencia total del sello de Rob, por no decir de una carencia de conocimientos mínimos del dibujo de superheroes. Ante sus páginas resulta evidente que a Dave Gibbons le echaron de la escuela de interiorismo y esa frustración le lleva a llenar las páginas de interiores de casas, de escenas de calle y cosas semejantes sin interés alguno y que solo consiguen distraer de lo esencial en un buen tebeo: los personajes y sus actos. Aunque en este caso igual es disculpable, porque sus personajes son vulgares y feos, carentes de todo atractivo y rasgo apolíneo, y hasta los guapos no dejan de ser guapos venidos a menos (hay uno al que los duendes de imprenta han coloreado de azul en todas las páginas, posiblemente debido a algún error en el orden de los fotolitos). Y para colmo no sabe dibujar dientes, cosa que lo descalifica por completo como autor de superhéroes. Tal vez en el comic francés tenga algún éxito, dibujando biografías de cerveceros, claro.

En todo y con todo, un tebeo para intelectuales amantes de historias sin acción y cuyo único rasgo redentor es haber iniciado esa tendencia comiquera del "grim and gritty" de que acabaría renegando Alan Moore antes de renacer en el seno de nuestro Rob.

Moore mas cercano a Rob



A uno se le cayó la chapa y el otro se distrae con tiburones

La fuga de la carcel desperdicio de viñetas pequeñas

TESTIGO OCULAR

# Al otro lado del mostrador

Diez de la mañana, hora de abrir. Estamos acompañando al propietario de una de las muchas librerías especializadas que nutren a los aficionados de nuestro país. Hemos elegido un día entre semana, y las primeras horas transcurren tranquilas "es distinto los Sábados"-comenta nuestro librero-"aunque saben que el reparto es a las once, suelen pasar a eso de las diez y media preguntando por las novedades, y al ver que aquí no han llegado se van a la de la otra parte de la ciudad. Y entre lo que tardan en ir allí nos han servido a nosotros y a la otra. Por suerte a las once y media llegan los chavales de la otra parte de la ciudad, que han hecho la misma maniobra con los de su librería, y les servimos a ellos". Y a las once en punto llega la primera entrega "Oyeee, te dejo la caja aquí en la puerta","vale, pero déjala con cuidad ! HUMP! ¿Pero qué te he dicho?","¿Y que mas da, si es sólo papel? Adioooos". Resultado: sera difícil convencer al cliente de que la figurita de McFarlane Toys de importación viene en kit de móntelo usted mismo.

La gente comienza a entrar a media mañana, para mirar más que para comprar "ellos pueden quejarse de que los tebeos son caros, pero yo de que ellos son unos agarrados. Ya irás viendo". El primero que ha entrado llega de vacío al mostrador."Dame la Trama"."Sólo cuando compres algo"."Que cerdo, tio, esa revista es gratis". El librero suelta espumarajos y algo ininteligible sobre lo que paga para meter publicidad y recibir ejemplares. El chaval debe tener práctica, pues cuando el librero se abalanza hacia delante él ya ha salido corriendo.

Siguen los reproches."El material atrasado lo metes en bolsas cerradas para que no podamos ojearlo ¿eh, rata? Pues sin mirarlo no te lo voy a comprar"."Me costó una semana meterlos todos en esas bolsas superresistentes extrasuperfashion, que me cuesta cada una cinco céntimos, porque tu hermano me dijo que si no estaba bien protegido no me iba a comprar nunca. Si quieres lo abres, lo miras y lo cierras". Eso hace y se va sin comprar. Siguiendo instrucciones del librero me acerco al tebeo que ha ojeado y, efectivamente, lo ha dejado de forma que el cierre con el celo está en la parte de la portada y no en la de atrás. "Es lo que más rabia da en esta vida y me lo hacen cada día. Si algún día yo dejara alguna así seguro que me colgaban". Empiezo a creer eso de que un paranoico es en realidad alguien que está mejor informado que la mayoría.

Una señora mayor y un chaval joven, cada uno por su lado. La señora ojea los mangas de cerca del mostrador mientras el chico se acerca a las revistas de información. Mientras la señora se interna en la tienda el chico sale con una hoja arrancada "¿Cuanto me cobras por llevarme sólo El Adlo! de la Nemo?".

¿PUEDE EL CÓMIC LIBRARSE DE LA MALA FAMA QUE TIENE?
HAY ESPERANZAS... POR EJEMPLO, ÉSTA
ANÉCDOTA REAL
©QUIM BOU 2003
MÁS A MANOS...
BLA BLA BLA BLA BLA Y ASÍ MEDIA HORA...
... Y ES POR TODAS ESTAS RAZONES, AMIGOS, QUE EL CÓMIC ÉS UN ARTE SERIO, MUCHO MÁS ALLÁ DE LOS CLICHÉS DEL "SEXO Y VIOLENCIA".
¿ALGUNA PREGUNTA?
SÍ, EDU... EN EL "TORTEDOR!" NÚMERO 3, CUANDO ASESINAN A LA CANTANTE QUE SE ENROLLA CON EL PROTAGONISTA...
ESPERA, ... AH, SÍ! CUANDO LA VIOLAN Y MATAN A SU HIJA, NO?
¿QUÉ CÓMO PUEDE SER QUE COSAS ASÍ NO AFECTEN NEGATIVAMENTE A LA YA DETERIORADA IMAGEN PÚBLICA DEL CÓMIC? FÁCIL...
LOS POCOS QUE ASISTEN A ESTAS CHARLAS YA SON FRIKIS PERDIDOS...

El chico sale de la tienda, pero no así la hoja y algo de su cuero cabelludo. El librero dice que cuando pille al de Distrimagen va a pedirle que editen la Nemo con lomo. Y que para leer El Adlo! podrían incluir una lupa.

Entran un niño con su padre, mientras la señora ojea con interés el Cages y el librero se las promete felices. Al niño le cuesta decidirse porque el padre le tapa discretamente las portadas con demasiada carne. Al final elige un Peter Parker. "Tres euros"."¿Pero cómo tan caro? Si ha cogido uno finito"."Es que es de importación"."¿Encima está en inglés? Vaya timo, vamos y te compraré cartas de Pokemon en el quiosco". Se van ante la triste mirada del librero. La señora sigue paseando y mira con interés unos Corto Maltés.

Se acerca el final de la mañana y no ha habido mucha venta. Al menos la señora se ha parado frente el Cómo se Hizo Blacksad, la cosa puede acabar bien. Sale un cliente con un Patrulla "Hasta luego. Y a ver cuando me haces un descuento, que te hago gasto cada mes". Sí, sólo se compra el Patrulla y gracias. Casi a la hora de cerrar, y tras haber ojeado un poco de todo la señora saluda y se marcha. "¿Al final no se ha decidido?"."Perdone, es que me creía que era una librería".

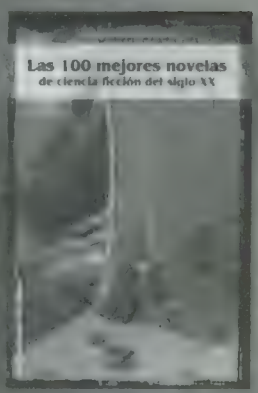
*Y la próxima semana - Nos haremos pasar por un lector de tebeos y nos introduciremos en su sórdido mundo de reuniones clandestinas y estrategias conjuntas para martirizar a sus libreros. Al menos este es el tema que me ha propuesto el librero*
*Si desea alguna investigación concreta deje su mensaje en* tesbocular@eladlo.com

## Exterminados los duendes de imprenta en La Factoría de Ideas

Afortunadamente, y tras la llegada de una exorcista famosa en programas de televisión y revistas populares, se han podido ahuyentar y eliminar, a lo *Steven Spielberg* en *Poltergeist* todos los duendes de imprenta de la Factoría de Ideas. "*No pensé que el trabajo iba a ser tan duro, normalmente te encuentras en las editoriales a uno o dos. Cuando iba por la docena y media creí que luchaba contra un ecosistema arraigado*" comenta la medium, "*con quien no he podido es con los traductores y correctores, estos están en otro plano diferente*" dijo resignada.
Por fin podemos con gratularnos deque en la siempre criticada heditorial los duendes se allan ido. Una buena notizia.

EL ADLO! - **Análisis veraces de noticias improbables**. Vol. 1. núm. 4. Primavera 2003. www.[illegible]. [illegible]. **Ideas: Javier Riva y Josep Calduch**. Publicación informativa aperiódica y voluntariosa para lectores de mente abierta. **Colaboraciones: Lorenzo F. Díaz, Quim Bou, Edu**. **Agradecimientos: Jordi Juanmarti y la gente de la ML de ADLO! (no hemos fusilado lo de "Black Marvel", lo hemos dado a conocer al mundo)**. Con este ejemplar se regala la revista Nemo. Las noticias aquí expuestas no se corresponden con la realidad actual, sino con una futurible. Por ello, dado que las damos aquí primero, cualquier hecho futuro que coincida con lo aquí escrito será convenientemente denunciado por plagio. Si alguien quiere suscribirse que nos mande dinero, cuanto más mejor. Y si alguien quiere querellarse, avisamos que no tenemos un euro, así que mejor **se suscriba**.

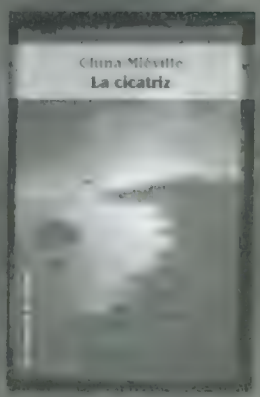
# Solaris ficción



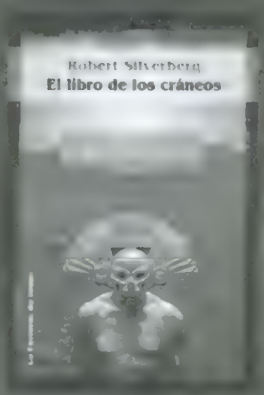

Un trabajo de referencia, conciso, accesible e informativo para iniciarse en la lectura de cf

[illegible] clásico imprescindible de **Larry Niven**

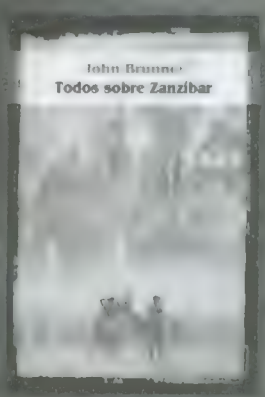
Presentación a España de uno de los referentes actuales de la ciencia ficcion en el Reino Unido



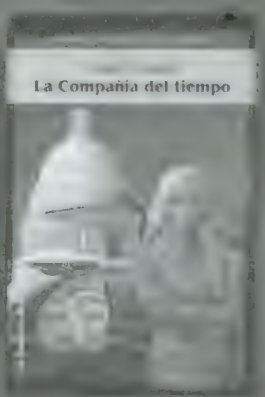

[illegible] **estación de la calle Perdido**, [illegible] nos sumerge en otra apasionante historia



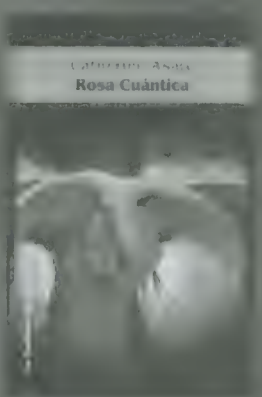

Uno de los libros fundamentales de Robert Silverberg, en el que cuatro personas buscan la inmortalidad




El gran clásico de la superpoblación y la manipulación genética es una de las mejores novelas del siglo XX




Dedicados a salvar el futuro preservando el pasado, los cyborgs de La Compañía serán los personajes del año




Una de las mejores novelas de 2002 que ganó el Nebula por delante de **R.R. Martin**, **Tim Powers** y **Connie Willis**

Solaris ficción

Solaris Ficción © La Factoría de Ideas

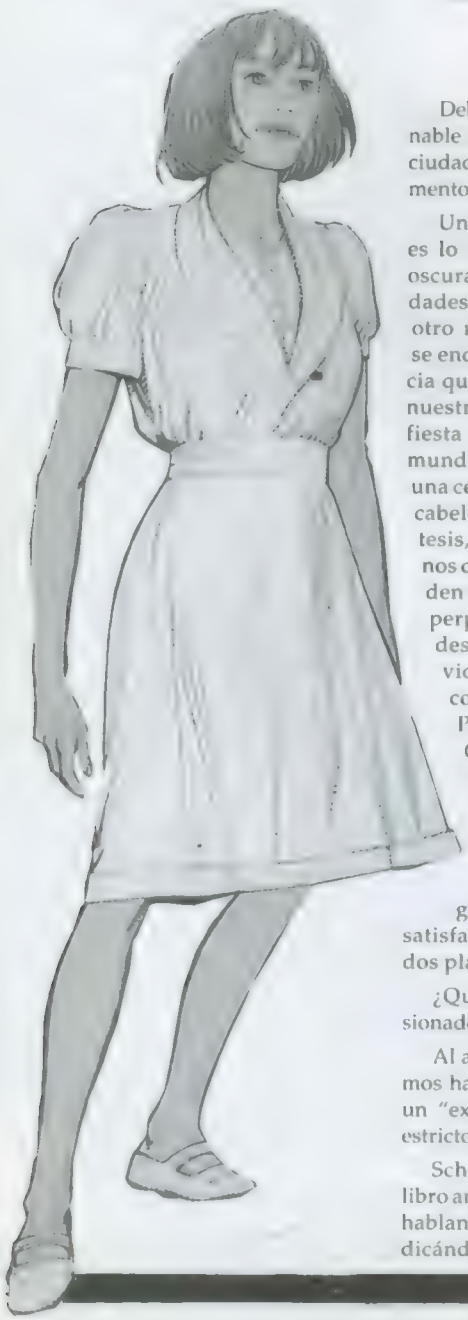
La Factoría de Ideas. Pico Mulhacén, 24 Pol. Ind. El Alquitón.
28500 Arganda del Rey, Madrid. Tlf 91 870 45 85.
Visítanos en www.distrimagen.es

LA FACTORÍA DE IDEAS

# Las ciudades oscuras

por Pedro F. Navarro

**Franz Bauer cruza la Puerta B, Eugen Robick se duerme en su despacho, Isidore Louis abre incrédulo otro libro, Giovanni Battista recoge sus cosas, Ferdinand Robur desea ver ocultarse el sol en el Bosque de Megara, Constant Abeels grita desde una ventanilla mientras Tina Tonero le escucha, Stanislas Sainclair abre un nuevo camino en su periódico, Mary Von Rathen levanta los brazos, Albert Chamisso despierta sobresaltado, Roland de Cremer otea el horizonte...**



## ¿Mito o realidad?: El reflejo y los exploradores

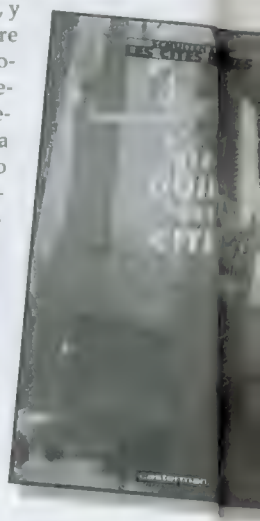
Debemos partir de una duda razonable sobre la existencia o no de las ciudades oscuras. Hay tantos argumentos a favor como en contra.

Un planeta no lejano al nuestro es lo que llamamos "las ciudades oscuras", "el continente de las ciudades oscuras", o simplemente "el otro mundo". No sabemos dónde se encuentra, ni tampoco la distancia que nos separa. Sí sabemos que nuestro satélite, la luna, se manifiesta de forma pareja en ambos mundos por lo que pensamos que una cercanía no es una idea tan descabellada, y sí plausible. Hay hipótesis, no podemos obviarlas, que nos dicen que ambos planetas pueden sufrir una especie de eclipse perpetuo, ya que desde las ciudades oscuras no se ve la Tierra y viceversa. Explicaciones, tantas como queramos dar; Schuiten y Peeters en el libro *La Guía de las Ciudades (Le guide des cités)* apuntan: "Curvatura del espacio, falla temporal, universos engastados: todas estas hipótesis son demasiado insuficientes para llegar a comprender de manera satisfactoria cómo estan unidos los dos planetas."

¿Quizás sea un reflejo distorsionado de nuestras ambiciones?

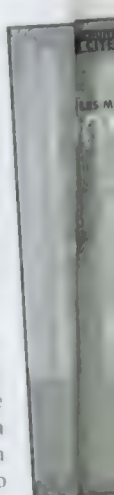
Al acercarnos a este mundo debemos hacerlo desde la perspectiva de un "explorador" en el sentido más estricto del término.

Schuiten y Peeters los autores del libro anteriormente mencionado nos hablan del problema cartográfico indicándonos que cada ciudad, durante decenios, ha pensado ser el centro de su mundo (¿vanidad?, ¿reflejo de las teorías de nuestro planeta?), y sus mapas siempre han sido confeccionados con esta premisa, ahora podemos decir que una parte del mundo de las ciudades oscuras está explorado, pero la parte más extensa sigue siendo un misterio para todos. Existen en estos momentos varias cartas geográficas bastante precisas, aunque las dudas nos siguen asaltando.



No menos inquietante es el problema histórico, pensemos que su presente es el del "año", tomemos los términos con reservas, 769 aproximadamente. Su año cero se determina con un acontecimiento básico: el inicio de la construcción de La Torre. ¿A qué año de nuestra cronología sería equivalente?, es imposible determinarlo. Anteriormente a La Torre, ¿qué civilización había, si la hubo?...

Las ciudades más importantes de este mundo son, por orden alfabético: Alaxis, Armilia, Blossfeldtstad, Brüsel, Calvani, Mylos, Pâhry, Sodrovno-Voldachie (La), Urbicande, Xhystos. Sigamos con la teoría del reflejo y démonos cuenta del parecido de estas ciudades con ciudades de nuestro mundo, ¿Brüsel sería reflejo de Bruselas?, ¿Pâhry sería reflejo de París?.



Las ciudades oscuras, podríamos decir, que existen, que no son creación de nadie, y menos aún de Schuiten y Peeters. Ellos nos dicen con claridad: "contrariamente a una de las leyendas más extendidas, no somos los inventores de las ciudades oscuras ni tampoco los primeros en evocarlas".

Debemos entender a los autores como dos exploradores que han encontrado la manera de poder atravesar la "barrera" que ambos mundos separa. ¿Cómo lo han hecho?, ese es uno de los misterios. Existen "pasajes" que llevan de un mundo al otro. ¿Dónde se encuentran? ¿Cómo se utilizan?

Schuiten y Peeters nos cuentan cómo comenzó todo, fue un domigo del año 1980 durante una visita al Palacio de Justicia de Bruselas -obra de un enigmático arquitecto, Joseph Poelaert, del cual se conservan sólo rarísimos datos acerca de su vida, y grandes lagunas, como por ejemplo el paradero de los planos del inmenso palacio, o cómo fue posible que con un mínimo currículo consiguiera hacerse con un encargo como el del palacio.- en una de sus salas hallaron por azar lo que más tarde llamarían "pasaje" que les condujo a un mundo desconocido, el continente de las ciudades oscuras. A su regreso tuvieron la necesidad de escribir sobre "el otro mundo" utilizando el medio que mejor conocían: la historieta. Aseguran incluso el haber tenido contacto postal con una habitante de la ciudad de Mylos: Mary Von Rathen.

## El inicio de la serie

Algo más de veinte años han pasado desde la publicación en la mítica revista *A Suivre* en su número 53 del primer capítulo de la obra *Las Murallas de Samaris*. Primera colaboración oficial del dibujante François Schuiten y del guionista Benoît Peeters.

Y no podía ser de otro modo sino fruto de una serie de casualidades.

Schuiten y Peeters se conocían desde los doce años cuando asistían juntos a las clases de pintura que impartía el padre del primero, Robert Schuiten. Desde este momento se estableció entre ellos una complicidad en la forma de hacer y ver las cosas que hacía presagiar su futura colaboración. Llegaron incluso a imaginar juntos una revista: *Go*.

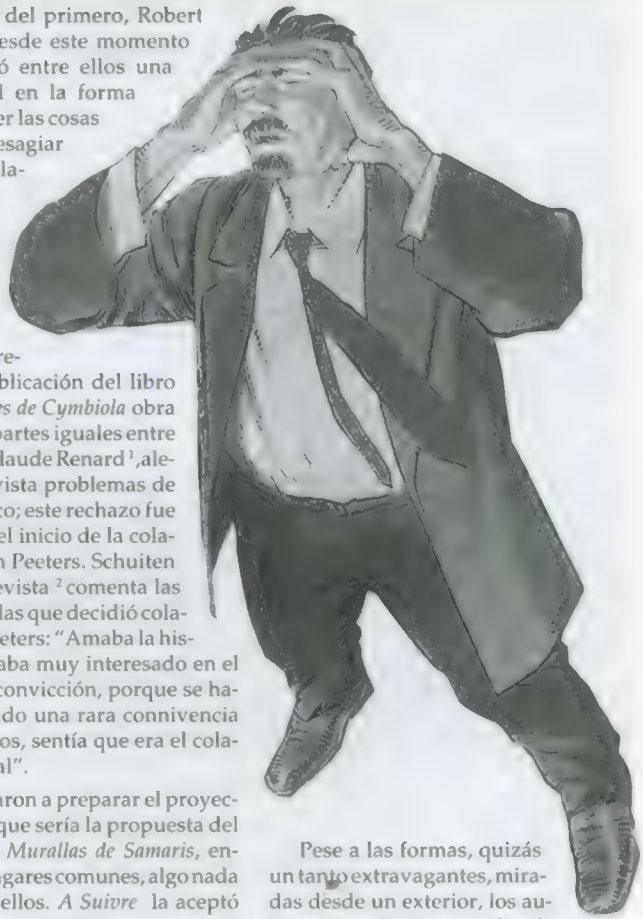
*A Suivre* rechazó la publicación del libro *Aux Medianes de Cymbiola* obra realizada a partes iguales entre Schuiten y Claude Renard [1], alegando la revista problemas de índole técnico; este rechazo fue el germen del inicio de la colaboración con Peeters. Schuiten en una entrevista [2] comenta las razones por las que decidió colaborar con Peeters: "Amaba la historieta y estaba muy interesado en el medio. Por convicción, porque se había establecido una rara connivencia entre nosotros, sentía que era el colaborador ideal".

Comenzaron a preparar el proyecto conjunto que sería la propuesta del libro de *Las Murallas de Samaris*, encontrando lugares comunes, algo nada difícil entre ellos. *A Suivre* la aceptó rápidamente.

## Las formas

Nunca se plantearon la realización de una serie según el modelo clásico. Intentaban con sus propuestas realizar historias interconectadas pero que no tuvieran una continuidad clara. Hubo un momento en que su editor les propuso ubicar los libros publicados bajo un epígrafe común. Aquello supuso una decepción para los autores ya que tenían que abdicar de una manera de ver sus libros más como un abanico de posibilidades cambiantes que como una realidad común.

Todos los libros de la serie de *Las Ciudades Oscuras* están concebidos con una forma determinada y distinta, así podemos encontrar desde un relato mítico y fundacional como *La Torre*, a un diario de viaje en dirigible en *La route d'Armilia*, pasando por un formato de periódico en *L'Echo des cités*, o el equivalente a un atlas geográfico e histórico en *Le guide des cités*.



Pese a las formas, quizás un tanto extravagantes, miradas desde un exterior, los autores intentan por todos los medios no caer en repeticiones queriendo sorprender al lector con propuestas diferentes.

El concepto narrativo sí tiene una cierta repetición de moldes siendo siempre la propuesta de un viaje, interior o físico, el desencadenante de la acción lanzando hacia delante con un ritmo calculado la historieta, y no dejando acabar la obra más que con el final del viaje iniciado. El personaje principal siempre se ve arrastrado contra su voluntad al viaje que no prevé y que inicia debido a ciertos imprevistos; durante su viaje se encontrará irremediablemente con una mujer que le provocará una atracción inexorable. Este esquema se cumple en casi todas las obras. *La chica inclinada* , es el álbum que invierte el esquema, creando una situación atípica para el inicio de una búsqueda por parte de la protagonista Mary Von Rathen siendo en esta ocasión un personaje femenino quien debe iniciar el viaje, más una huida, encontrando un personaje masculino decisivo en su vida.

## Todo un mundo: un intento de cronología

El año cero de las ciudades oscuras marca el inicio de la construcción de su primera utopía: La Torre.

Hacia el año 450, Giovanni Battista, mantenedor de la Torre, no podrá arreglar los desperfectos del sector que le ha sido encargado debido a la escasez de materiales para realizar las reparaciones, comenzará así el primer viaje mítico hacia la base de la Torre.

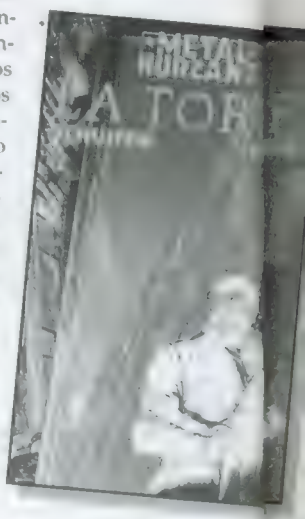
Es el año 696 decisivo para comprender la verdadera cronología que envuelve todos los álbumes de las ciudades oscuras hasta el presente aproximado del año 769. Es en este año cuando hasta el Consejo de la ciudad de Xhystos llegan rumores extraños sobre la ciudad de Samaris, y deciden enviar a un joven oficial para investigar, Franz Bauer. Su viaje durará nada menos que dieciocho años, lapso temporal impredecible para su protagonista, hasta el año 714 en el que regresará a Xhystos encontrándose con un joven Eugen Robick uno de los personajes fundamentales de la serie.

En el 719 se crea el periódico L'Echo des cités, editado en diversos idiomas y con el compromiso de llegar a todas las ciudades del continente oscuro. No mucho después, un joven secretario de redacción, Stanislas Sainclair será nombrado redactor jefe dando un nuevo impulso al rotativo gracias a la incorporación del color.

A partir de este momento acontecimientos singulares se sucederán uno tras otro, fascinantes e improbables. Como la aparición en la ciudad de Samarodrive del Capitán Nemo –o quizás como algunos testigos afirmaban fuera el escritor Julio Verne caracterizado como su personaje más querido.-, o los hechos y hallazgos de personajes variopintos como el inventor Axel Wappendorf, o el aventurero y fotógrafo Michel Ardan, o narraciones tan bellas como el viaje del huérfano Bogdam atravesando parte del continente, sin ningún medio, rumbo a La Ciudad del Libro ubicada en las cercanías de Brüsel.

El año 735 es otra fecha importante, en unas obras en la ciudad de Urbicanda se encuentra un cubo de apariencia inocua que será llevado al despacho del Urbatecto de la ciudad que no es otro que Eugen Robick. Las repercusiones de este hallazgo sacudirán todos los estamentos de la ciudad, y del continente oscuro.

Inspirándose en las reformas estructurales de algunas ciudades, Brüsel iniciará su total reconstrucción hacia el año 745-746, con inesperadas consecuencias, nos encontraremos con viejos conocidos como Axel Wappendorf o el propio Eugen Robick. El inicio de este álbum trae a la memoria un texto de Franz Kafka, El Castillo.



En este mismo año se producirá una avería importante en la regla del tiempo, un viaje en dirigible a través de las ciudades intentará poner solución a este hecho sin precedentes.

Al año siguiente la familia Von Rathen viaja a Alaxis produciéndose en una atracción de la ciudad un efecto secundario sobre la hija, Mary, dejándola inclinada. Comenzará para ella una huida de varios años a la búsqueda de una solución que culminará en el año 751 en el Mont Michelson.

En el 750 se produce un descubrimiento que pondrá en duda el propio relato fundador de la Torre, el descubrimiento en el paraje de Marahuaca, en el desierto de los Somonitas, de un mastaba que data de tiempos anteriores a la propia Torre, su descubridor Benedickt Loderer avisará enseguida a Michel Ardan comenzando la exploración de la tumba.

En el 755 se producirá en Pâhry el lamentable suceso del Doctor Abraham.

Siete años más tarde en el 762 se producirá el cierre del periódico L'Echo des Cités, unos meses después aparecerá uno nuevo de la mano de Michel Ardan, La Lumiere.

Esta pequeña cronología tan sólo quiere aportar una sesgada visión de los acontecimientos más reseñables, siendo multitud los pequeños deta-

lles, noticias y sucesos que dejo sin mencionar.

## A través del tiempo

Las ciudades oscuras nos hablan de utopías, de personas que desean transformar todo su entorno en pos de unos ideales un tanto dudosos como la perfección y simetría de una ciudad o el avance de un progreso arrollador que piensa más en su meta que en los propios habitantes de la ciudad, siendo estos relegados a la transformación o en el peor de los casos como ocurrió en la ciudad de Bloossfeldtstad al olvido.

Hay varias particularidades que hacen sobresalir la serie de las ciudades oscuras y es la posibilidad de poder recorrer un mundo y sus personajes a través del tiempo, apareciendo jóvenes y viendo como van envejeciendo y cruzando las etapas de su vida, libro a libro; del mismo modo que vamos viendo cómo evolucionan y progresan las ciudades.

Otra idea de los autores es que cada libro, cada álbum, sea autónomo en su concepción permitiendo la lectura en cualquier orden y no necesitando tener la serie completa para poder disfrutar de un solo libro sea cual fuere; este hecho da la posibilidad de empezar la serie de las ciudades oscuras por cualquier libro e iniciar, como comentábamos al principio del artículo una exploración personalizada de este mundo lo que le otorga a la serie una gran variedad de miradas y de interpretaciones a medida que el lector va sumergiéndose en la lectura de los álbumes.

Sin lugar a dudas la serie de *Las Ciudades Oscuras* es una de las mas importantes que se publican en la actualidad y su longevidad recién superado el veinte aniversario no nos hace más que alegrarnos de su gran vitalidad y fuerza.

Queda para otro momento el hablar de los innumerables materiales surgidos a raíz de los álbumes como ilustraciones, historias cortas, películas y documentales, discos, objetos, escenografías urbanas y exposiciones relacionadas con este continente tan particular. N

## Los álbumes: cronología de la serie en Francia

Todas las obras, dibujo de François Schuiten, guión de Benoît Peeters, editadas por Casterman.

- *Les Murailles de Samaris*, 1983
- *La Fièbre d'Urbicande*, 1985
- *Le Mystère d'Urbicande*, 1985
- *L'Archiviste*, 1987
- *La Tour*, 1987
- *La route d'Armilia*, 1987-1988
- [illegible]
- *Le Musée A. Desombres*, 1990
- *Brüsel*, 1992
- *L'Echo des Cités*, 1993
- *Mary La Penchée*, 1995
- *L'Enfant Penchée*, 1996
- *Le Guide des Cités*, 1996
- *L'Ombre d'un Homme*, 1999
- *L'Etrange cas du Docteur Abraham*, 2001
- *La Frontière Invisible. Tome I*, 2002

## Los álbumes: cronología de la serie en España

- *Las Murallas de Samaris*. Editorial Nueva Frontera, col. Vertigo núm. 9, Madrid, 198?.
- *La Fiebre de Urbicanda*. Editorial Eurocómic, col. Negra núm. 23, Madrid, 198?.
- *La Torre*. Editorial Eurocómic, col Negra núm. 26, Madrid, 198?.
- *El Archivista*. Norma Editorial, (Fuera de colección, formato 300x390mm), Barcelona, 1991.
- *Brüsel*. Norma Editorial, col. Las Ciudades Oscuras s/n. Barcelona 1993.
- *La Chica Inclinada*. Norma Editorial, col. Las Ciudades Oscuras s/n, Barcelona, 1996.
- *La Sombra de un Hombre*. Norma Editorial, col. Las Ciudades Oscuras s/n, Barcelona, 2000.
- *El Archivista (nueva edición)*. Norma Editorial, col. Las Ciudades Oscuras s/n, Barcelona, 2001.
- *La Frontera Invisible. Vol. 1*. Norma Editorial, col. Las Ciudades Oscuras s/n. Barcelona, 2002.

1. François Schuiten, Claude Renard. *Cymbiola*. Editorial Eurocómic, col. Negra núm. 17. Madrid, 198? .

2. Dossier Schuiten. BFB Editions, col. Les Dossiers de DBD núm. 6. Paris, 2002.

# EL JUEGO MÁS ESPERADO

**Repleto de diseños y fotografías, algunas inéditas, de las películas**

**Más de 300 páginas en color con todas las reglas necesarias para jugar**

## EL MUNDO DE TOLKIEN EN TU MANO

# EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
## EL JUEGO DE ROL

DECIPHER

LA FACTORIA DE IDEAS

NEW LINE CINEMA

**www.distrimagen.es**

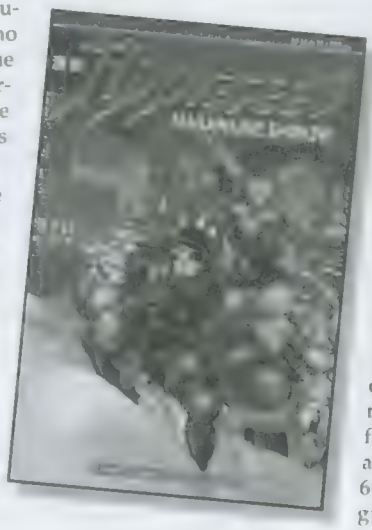
# Masamune Shirow

por Irma Page

**Masamune Shirow ha marcado hito tras hito con sus obras, tanto en Japón como en España. Sus guines complejos, su narrativa cargada y la altísima calidad de su grafismo le convierten en un autor admirado e imitado. Recientemente se ha reeditado *Ghost in the Shell*, una de sus obras cumbre, y hemos asistido al lanzamiento de su segunda parte, *Manmachine Interface*, una de sus últimas y más complejas obras.**

## Todo un enigma

**Masamune Shirow** es un seudónimo. No se conocen ni la verdadera identidad ni el aspecto del dibujante, tan sólo daros fragmentados de una vida de incógnitas personales: nació en 1961, en Kobe. Se graduó en la Universidad de Arte de Osaka, con especialidad en pintura al óleo. Trabaja solo. Al contrario que la inmensa mayoría de los mangakas japoneses, no tienen a su alrededor un pequeño estudio que trabajan en cadena para entintar, poner tramas, colorear, etc. Como mucho, recibe la ayuda esporádica de su amigo **Hayane Kotetsu**. Los rumores dicen que no vive de los manga, que tiene un empleo normal y corriente, y que por eso se esconde tras un pseudónimo.



Dejando aparte los interrogantes sobre su verdadera identidad, podemos afirmar que **Shirow** es uno de los mangakas más populares dentro y fuera de las fronteras japonesas, que con un limitado número de obras ha conseguido que su nombre se relacione de forma automática con guiones complejos y dibujos de gran calidad y detalle que dan saltos cualitativos de serie en serie. Todas sus obras están asentadas sobre las mismas bases, aunque siguen distinto desarrollo: tecnología, biología, mitología, sociología, y filosofía son sólo alguno de los ingredientes de los grandes platos del maestro **Shirow**. Sus notas a pie de página o las explicaciones de los personajes pueden ocupar más de media viñeta, algo bastante breve si consideramos que en cada obra el autor pretende hacernos partícipes de un mundo que el mismo ha ideado y que plasma página a página.

## Black Magic: trazando el camino

Su primer gran éxito fue *Black Magic*, que dibujó mientras estudiaba en la universidad y que fue publicada en el fanzine Atlas, en 1985. A España llegó en 1994 de la mano de Norma, la primera editorial que apostó por él en nuestro país, y en él podemos ver las líneas maestras de la mayoría de sus creaciones: la búsqueda del equilibrio en un futuro hipotético en el que los humanos y los cyborgs viven y afrontan tareas juntos, con las ventajas y las contradicciones de la conjunción entre hombre y máquina. En este caso, hombres y máquinas se enfrentan juntos a la amenaza de las M-66, máquinas de guerra programadas para matar. En *Black Magic*, aunque las bases son sólidas, tanto desarrollo del guión como el dibujo son embrionarios, lo que puede decepcionar al lector acostumbrado a obras posteriores, de más calidad.

## Appleseed: el hombre y los dioses

**Shirow** desarrolló *Appleseed* entre 1985 y 1990, y tiene un final abierto. En 1996 apareció en Japón el *Comic Gaia-Ban Appleseed Shoushuuhen: Shirow Masamune Hypernotes*, que recopila los capítulos inacabados de *Appleseed* serializados en la revista de Seishinsha Comic Gaia. En España fue editada por Planeta de Agostini, primero en 18 números y posteriormente en tomos, a imagen del formato japonés. En *Appleseed* **Shirow** materializa el mundo que sueña para sus obras: un mundo devastado por la 3ª Guerra Mundial en el que sobrevive una utopía desde la que se controla gran parte del mundo: Olimpo (en esta obra las referencias mitológicas son cosntantes y cargadas de simbolismo), donde conviven hombres y bioroides, entidades humaniodes creadas artificialmente y controladas por Gaia, un superordenador que controla algo más que los aspectos administrativos de la ciudad. En este mundo fantástico y perfectamente sostenible donde la máxima es "complejidad estructural, simplicidad funcional", Deunan y Briareos, humana y cyborg, miembros de la fuerza de seguridad ESWAT (Extra Spacial Weapons And Tactics), desarrollan su vida y sus misiones. La primera parte del manga desarrolla un arco argumental extenso en el que Gaia toma por su cuenta la decisión de aniquilar la raza humana por considerarla inferior, plagada de defectos e inseguridades que sólo generan caos y destrucción. Deunan y Briareos deberán evitarlo a toda costa. La segunda parte de la serie presenta un salto cualitativo de guión y de dibujo, que gana muchos enteros. De mano de las misiones de Deunan y Briareos con los ESWAT, la acción sale de Olimpo y pasa a desarrollarse en los restos de un mundo que se recupera de su propia destrucción.

El autor se recrea en el mundo que él mismo ha creado, y en los conflictos a nivel social y mental que provoca, utilizando constantes metáforas del mito de Prometeo o la rebelión del hombre frente a sus dioses. *Appleseed* es una de las obras más completas y trabajadas de **Shirow**. Densa, pero asimilable; no es fácil de leer, pero tampoco perdemos el hilo del desarrollo de la acción.

## Dominion Tank Police: el humor

*Dominion*, desarrollada en dos partes, una de 1993 y otra de 1995, es una obra concebida para el entretenimiento por encima de la reflexión de fondo. En España ha sido publicado por Norma. Leona Ozaki pertenece al cuerpo de policía que emplea tanques en su captura de delincuentes, y uno de los más buscados es Buaku, un ladrón profesional que se acompaña de dos mujeres gato tan macizas como letales. Las persecuciones, peleas y enredos dentro y fuera de la comisaría son el telón de fondo para esta obra de narrativa acelerada (incluso caótica), humor absurdo y desenfrenado y acción constante. El grafismo es más relajado que en *Appleseed*, menos detallista y tendente incluso a la autoparodia.

La segunda parte, *Dominion Conflicto*, mantiene a Leona Ozaki como protagonista pero con nuevos secundarios y una acción más diversificada. El dibujo da un impresionante salto cualitativo, y el humor y las situaciones caóticas son constantes. Consigue lo que busca: entretener y evadir al lector con una trama y un dibujo de alto nivel.

## Orion: lo desconocido

Bajo el título original de *Senjutsu Chou Koukaku Orion*, más conocida simplemente como *Orion*, se esconde una de las obras más difíciles de digerir del autor, hasta el punto de que muchos lectores no son capaces de dilucidar que es exactamente lo que está pasando en las viñetas. Y no es porque el dibujo sea deficiente o retorcido, o la narrativa esté mal planteada: simplemente es que utiliza elementos que nos resultan muy ajenos a los lectores occidentales. Aunque la tecnología está siempre presente, las bases de este manga son la mitología y la filosofía japonesas llevados a sus últimas consecuencias. El argumento es sencillo: en un espacio tiempo imaginario, la serpiente de nueve cabezas, Naga, es invocada para que haga desaparecer todo el mal Karma del Imperio Yamato. Pero algunos creen que en vez de purificar, el Naga se dedicará a la destrucción masiva del mundo en cuestión, por lo que invocan a Susano Orbatos, dios de la destrucción, para que se enfrente al Naga. Pero todo se complica si entremedias introducimos hechizos de todo tipo, discursos sobre teorías kármicas y a Seska, una sacerdotisa poseída tan vehemente como torpe que intenta frenar a Susano en su carrera hacia el Naga. Todo ello aderezado con ese humor absurdo y a veces desconcertante que tanto gusta a **Shirow**. Su calidad, como en el resto de las obras, es muy alta, pero resulta verdaderamente difícil llegar hasta ella con claridad. Planeta la ha reeditado en un solo tomo que puede encontrase en las librerías especializadas.

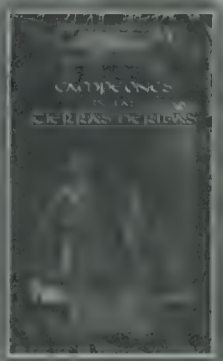
## Ghost in the Shell / Manmachine Interface: Deus Ex Machina

*Ghost in the Shell* o *Manmachine Interface* no tienen relación entre sí, salvo porque mantienen como protagonista a Motoko Kusanagi. En *Ghost in the Shell* encontramos a esta cyborg trabajando con su escuadrón, la Patrulla Especial Ghost, en ese futuro que tanto gusta a Shirow de la comunión hombre máquina, y donde los cyborgs tienen alma, el "ghost". Los arcos argumentales son misiones de la Patrulla, todo ello acompañado de un dibujo trabajado, quizá algo sucio al principio, y aderezado con unas espectaculares páginas en color. Apareció en Japón en 1991, y llegó a nuestro país con Planeta en 1993, y desde entonces ha seguido reeditándose en tomos. *Manmachine Interface* es visualmente espectacular, pero estructuralmente ininteligible. Compleja, muy personal, se desmarca de la narrativa de protagonistas y misiones cerradas que pueden facilitar la lectura en el complejo universo de **Shirow**, por lo que su lectura es densa y para algunos "totalmente incomprensible". Altamente recomendable es la película de animación Ghost in the Shell, realizada a partir del manga, ya que su ritmo y la calidad de su animación la convierten en una pieza única, ya publicada en DVD.

Como hemos visto, casi todas las creaciones de **Shirow** han parecido en nuestro país y no resulta difícil encontrarlas, aunque quedaría parte del *Exon Depot*, *Neuro Hard* y dos libros de ilustraciones, *Intron Depot* y *Blades*. Comenzando por las obras más accesibles para habituarse al abigarrado estilo y a los densos guiones, **Shirow** termina siendo un gran descubrimiento gracias a unas tramas maduras y complejas, unos personajes trabajados y un dibujo espectacular, pero también es dueño de un mundo en el que a veces cuenta mucho introducirse a la primera. N

Solaris
bolsillo

Disfruta con las mejores novelas de
Starcraft, Warcraft, Diablo, Exaltado y Tierras Heridas



WHITE WOLF

BLIZZARD

LA FACTORIA
DE IDEAS

Distribuido por
DISTRI AGEN

Visítanos en www.distrimagen.es

# Brian Michael Bendis

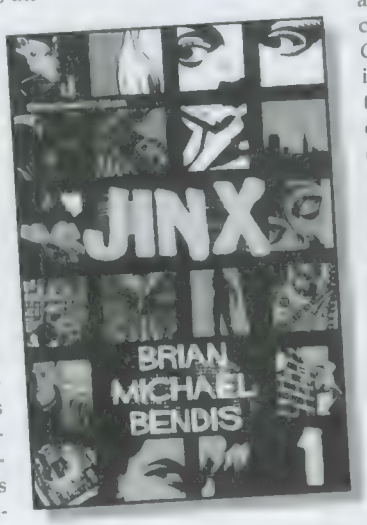
por Nino Ortea

**Cíclicamente, la industria del comic-book coincide en presentarnos al guionista de la temporada. Escritor omnipresente, cuyo nombre aparece en productos variados de diferentes editoriales. Independientemente de la calidad de su trabajo, estos guionistas punteros no suelen tardar en ser liberados de la presión creativa que supone ser el centro de atención de aficionados y crítica. Este proceso invariable es lógico en una industria necesitada de cambios en equipos creativos que trasmitan un espejismo de evolución en personajes que llevan décadas asumiendo la responsabilidad de tener un gran poder.**

Pasados ya más de dos años desde que firmase siete colecciones mensuales, **Brian Michael Bendis** mantiene un elevado ritmo de producción, y su obra continúa entre las más destacadas por aficionados y crítica. Te invito a repasar sus fábulas para tiempos sombríos publicadas en España; ediciones de las que extraeré los datos relacionados con numeración y títulos.

## La escuela del crimen

**Bendis** presenta unas constantes en su faceta de dibujante y en la de guionista. En ambos campos su trabajo es muy visual, utilizando técnicas y recursos que remiten al Cine. Como ilustrador, utiliza frecuentemente las primeras páginas de sus trabajos como secuencias introductorias, con un uso cinematográfico de los títulos de crédito; tal y como vemos en las dos páginas iniciales de *Torso*. Es constante el recurso al plano/contraplano en escenas dialogadas, al plano americano en las conversaciones, y a los planos generales en las presentaciones de personajes en unos escenarios llamados a desempeñar una función fundamental en la obra. Su diseño de producción es cuidadísimo, recurriendo cuando es necesario al collage, insertando a sus personajes en fotografías o reproduciendo artículos de prensa.




Este celo en la ambientación y reproducción de escenarios, no se traduce en una narrativa lenta. **Bendis** alterna escenas como la inicial de *Jinx* donde podríamos contar los ladrillos del callejón, con otras como la subsiguiente persecución a Columbia, donde el uso de las sombras substituye a todo detalle y transmite una sensación amenazadora.

Su realización es sobria, evitando escenas que tal vez se prestarían a un lucimiento como escritor pero restarían ritmo a la obra. Su mesura se manifiesta en un uso templado de las viñetas: evita saturar las hojas con secuencias, y adecua su distribución a la atmósfera que refleja; como al principio de *Goldfish* donde las imágenes ambientadas en el Club Cinderella se mezclan con partituras. Acentúa este toque cinematográfico reproduciendo carteles, o utilizando estrellas fílmicas como modelos. **Harvey Keitel**, **Julia Roberts**, o **Candice Bergem**, figuran como reparto en sus producciones, donde no faltan historietistas, **David Mack** o **Marc Andrey**koen *Jinx*, y el propio**Bendis**, presente en *Jinx* y *Goldfish* en el papel de Columbia.

Como guionista destacan sus diálogos, impregnados de rasgos comunes en el habla: repeticiones, silencios, salidas de tono o comentarios a destiempo relacionados con conversaciones previas. Así logra humanizar a los personajes, independientemente de que sean detectives en ciudades pobladas por supertipos o uno de esos titanes. Sus conversaciones se alejan del tecnicismo policial, o la grandilocuencia superheroica, para tratar vivencias cotidianas. La soledad, el hambre, el desamor o el último cd de TLC son temas que tratan los personajes mientras investigan un asesinato o saltan al vacío. Con ellos caracteriza a unas creaciones huérfanas de textos de apoyo o de grandes escenas de presentación.

Sus personajes intentan mantener una actitud ética en un mundo cruel, donde la existencia de semidioses no impide la propagación del Mal. En su discurso no hay lugar para el "deus ex máchina". El hombre tiene que solucionar sus problemas y no esperar la ayuda suprahumana. Esta fe en el valor del individuo se ve reafirmada en la figura de seres que pudiendo ser campeones optaron por ser personas. La Religión es frecuentemente presentada como una superstición institucionalizada, que nos hace sentir responsables de aquello ajeno a nuestros actos. El mayor peligro que tienen las creencias religiosas es hacernos víctimas de supercherías inocuas para los no creyentes. Sin lugar a dudas existe una realidad metafísica, y culpar a los dioses o a la fatalidad de nuestras desgracias sería lo más fácil.

No faltan quienes acusan a **Bendis** de repetir los mismos esquemas en diferentes colecciones, pues Powers, Sam & Twitch y Alias plantean estructuras detectivescas ambientadas en mundos trufados de superhéroes. Ninguno de los casos de Sam y Twitch está vinculado a supertipos, más bien podrían figurar en la sección de sucesos del periódico con el que desayunamos todos los días. Tanto la Jessica Drew de Alias, como el Christian Walker de Powers aparecen hermanados por un pasado superheroico. Pero mientras que en Alias las tramas profundizan en presentar una investigación aparentemente sencilla que se complica, salpicando ligeramente a un Universo Marvel integrado en la realidad estadounidense; Powers recoge las vivencias de dos policías de una brigada especial centrada en casos vinculados a megahumanos.

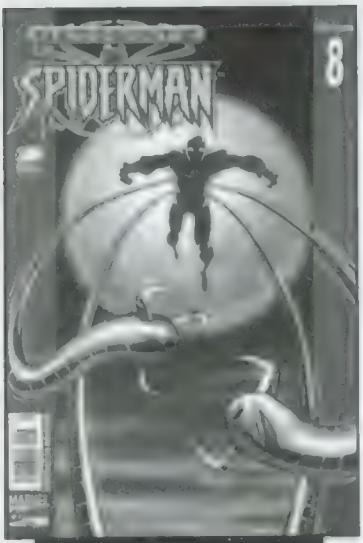
## Investigación criminal

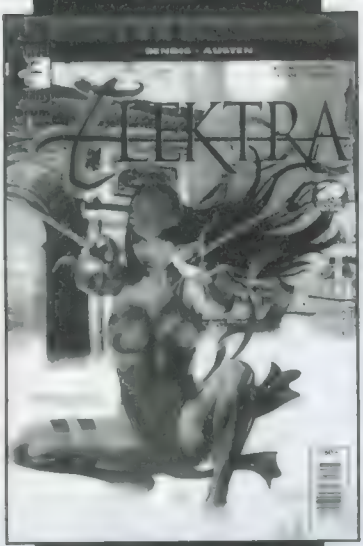
La Factoría de Ideas presentó en los números 3, 8 y 10 de su colección Bibioteca Factoría parte de las historias relacionadas con Jinx. Al igual que la mayoría de sus producciones como artista completo, la obra está ambientada en Cleveland y realizada en blanco y negro. Tras presenciar un nuevo timo de Goldfish y Columbia (presentados en *Goldfish*) conocemos a Jinx, quien también recurre al engaño en su trabajo de cazarrecompensas. Un encuentro casual en un café con Jinx, aviva en Goldfish el deseo de dejar su vida de tramposo; aunque un botín de tres millones de dólares es demasiado tentador como para que los tres buscavidas lo dejen escapar. En *Torso*, publicada por Planeta, encontramos a Eliott Ness recién encargado de eliminar la corrupción del Departamento de Policia de Cleveland. Simultáneamente, dos detectives del mismo cuerpo comienzan a investigar unos crímenes cuyos únicos rastros son unos cuerpos mutilados, sobre los que aparecen referencias a la cultura popular (de personajes de tebeo a la Z del Zorro) Ambas líneas narrativas son entrelazadas mediante recortes de periódicos de la época. El dibujo de **Bendis** en Jinx y Torso presenta un interesante trabajo con la paginación y la secuenciación de escenas.

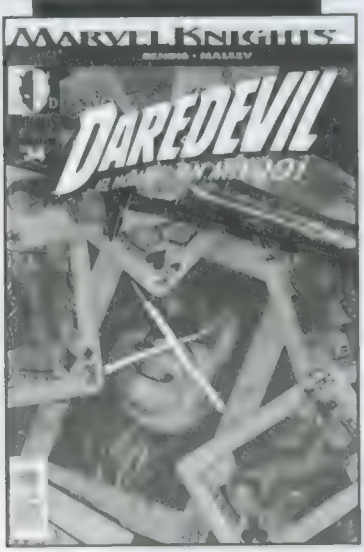
Sam y Twich fueron creados por **Todd McFarlane** en el número 1 de Spawn en 1992. La incorporación de **Bendis** en 1999 a la inminente serie regular protagonizada por estos policías se tradujo en unas historias sólidas, que llevaron a que muchos lectores identificaran la colección como propia de **Bendis.** Tras su marcha, **McFarlane**, quien reivindicó en el correo del episodio 20 su condición de creador de los personajes, figuró como guionista del siguiente arco argumental. La colección sufrió una sucesión de fechas de entrega incumplidas y una posterior cancelación. **McFarlane** ha impulsado una nueva serie mensual sobre estos policías, Casefiles: Sam and Twitch, escrita por **Marc Andreyko**, coguionista de *Torso*, y dibujada por **Scott Morse**.

Planeta ha presentado Sam & Twitch en dos volúmenes, contando todos los episodios con portadas de **Ashley Wood**. Desde un principio la colección se concibió como una sucesión de miniseries separadas por números únicos, semejantes a las temporadas televisivas. El dibujante de los ocho episodios que componen la primera trama, *Udaku*, fue **Angel Medina**. *Udaku* presenta la reincorporación de los detectives al cuerpo de policía para resolver un asesinato múltiple en el que la prueba principal son cuatro pulgares amputados idénticos. Los asesinatos se repiten, los pulgares son sustituidos por orejas o gérmenes gripales; y los dos policías se ven envueltos en un caso que aúna corrupción policial, mafia sudafricana y asesinos misteriosos.

El episodio 9, dibujado por **Jaime Tolagson**, está articulado como una narración subjetiva donde el protagonista actúa como cámara, y la pareja de polis funciona como meros testigos. Sabremos de la inconveniencia de hacer trampas al póquer, mientras tu mujer te es infiel con un presunto colega que actúa bajo la nefasta influencia de las Spice Girls. **Alberto Ponticelli** ilustra *Brujería*, del 10 al 13. La historia se abre con el hallazgo en Central Park de los cuerpos incinerados de cinco mujeres cuyas cabezas aparecen empaladas. La práctica de cultos nigrománticos, presentados como religiones hermanadas con el culto a Internet, convive con la pervivencia de maldiciones echadas en 1692. **Clayton Crain** dibuja el episodio 14 que cierra el primer volumen. Con una ambientación marcadamente costumbrista, la historia nos hace partícipes del




sinsentido que muestran algunas normas legales, y de la sinrazón que desata los crímenes pasionales.

El segundo volumen se abrió con los cinco episodios de *Las guerras de los cazarrecompensas*, dibujados por **Alex Maleev**. Jinx se incorpora al reparto tras llegar a Nueva York en búsqueda del dinero que le robó un colega, de aspecto muy similar al Shaft encarnado por **Richard Roundtree**. Este duelo de pistoleros acaba implicando a Sam y Twitch, especialmente a Twitch quien cierra la historia anunciando su abandono del cuerpo de policía.

Planeta ha publicado dos tomos con material de la serie Powers donde **Michael Avon Oeming**, cocreador de la colección, firma un dibujo cautivador. *¿Quién mató a Retro Girl?* recoge los seis primeros episodios de la serie, que articula la investigación sobre el asesinato de una de las heroínas más queridas en EE.UU. con una reflexión sobre aspectos oscuros presentes en todos nosotros: desencanto, soledad, envidia,.... Conocemos al veterano detective de homicidios Christian Walker, otrora supertipo y ahora investigador de casos relacionados con poderes, y a la novata Deena Pilgrim. Entre ambos se establece una relación de amor/odio que da lugar a interesantes situaciones. La resolución del asesinato no cierra la herida abierta en una sociedad donde los supertipos despiertan tanto recelo como admiración. Situación que ha llevado a que las autoridades prohíban vestir uniformes de colores a aquellos no autorizados. Esta prohibición es desarrollada en el siguiente tomo, *Juego de rol*, (del 8 al 11 de la serie regular) donde vemos cómo un inocente juego entre universitarios conlleva la muerte para sus participantes. En la historia convive una reflexión sobre nuestra necesidad de vivir experiencias extremas parta sentirnos vivos, con a un acercamiento al desencanto que provoca la desconfianza. Por el camino se quedó el episodio 7, donde **Warren Ellis** acompaña a Walker en una ronda nocturna a fin de tomar notas para una historia futura.

## El gran golpe

La miniserie *Daredevil: Ninja*, publicada por Forum como número único, inauguró la relación de **Bendis** con Marvel a finales del año 2000. En sus tres entregas dibujadas por **Rob Haynes**, ilustrador del episodio 12 de la colección regular, acompañamos a Daredevil en su viaje a Japón para enfrentarse a La Mano, asociación de asesinos ninja que tanto peso tuvo en el paso del personaje. La sempiterna lucha del Bien y el Mal en su búsqueda de un elegido, permite al guionista desarrollar un relato de acción entretenido, que desmerece al ser comparado con sus posteriores trabajos para el personaje. Del 20 al 23 de la serie Marvel Knights: Daredevil tuvimos ocasión de emocionarnos con una de las mejores fábulas publicada recientemente. Esta historia, *Despierta*, contiene reflexiones sobre temas tan tristemente cotidianos como las consecuencias de los "actos heroicos" en los inocentes, la forma en la que los medios de comunicación crean realidades o nuestros mecanismos mentales de defensa ante estas situaciones. Da lo mismo que hablemos de guerras preventivas o de agresiones protectoras, la víctima es siempre la inocencia. El dibujo de **David Mack**, portadista durante un tiempo de la serie, es impresionante.

**Bendis** regresó a la colección en el episodio 30, junto a su compañero en Sam & Twitch **Alex Maleev**. Ambos llevan casi veinticinco entregas como equipo creativo regular de la misma. Su primer relato, *Lugarteniente*, recoge la caída ¿definitiva? de Kingpin a manos de un grupo de traidores, entre los que se encuentra su hijo, aunados en torno a la figura de un nuevo **Marco Antonio** que recita el *Julio Cesar* de **Shakespeare**. Caida acompañada por intentos de asesinato de un Daredevil cuya identidad secreta es de dominio público. Traición intrafamiliar, odio, venganza, o los extraños vínculos de sangre que unen a enemigos eternos, son tratados magistralmente por **Bendis** en esta historia en la que el dibujo de **Maleev**, quien se entinta y desarrolla las portadas, alcanza gran calidad.

Su segundo trabajo para Marvel Knights fueron las seis primeras entregas de la serie Elektra, ilustradas por **Chuck Austen**. Estamos ante el trabajo más flojo de **Bendis** quien articula en los cinco primeros números una trama desmañada donde Elkctra es reclutada por S.H.I.E.L.D. para combatir al "Eje del mal". La asesina viajará a Iraq enfrentándose a un presiden-

te Saddam que con la colaboración de Hidra, definida como organización terrorista, aspira a dominar el Mundo utilizando La llave de Escorpio. El episodio 6 pertenece al mes mudo de Marvel, en él la asesina recibe el encargo de asesinar a Matt Murdock. **Bendis** prolonga este sucedido en el número 32 de Daredevil.

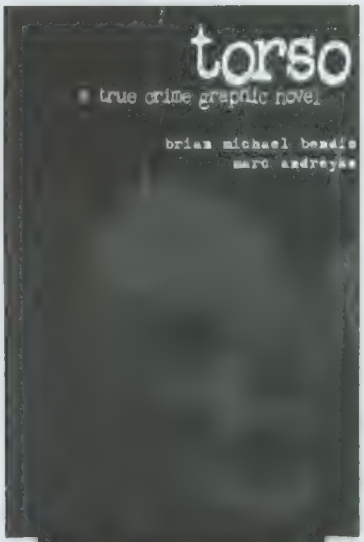
Alias es una serie mensual perteneciente al sello Max, considerado la línea adulta de Marvel. Tanto por el tono de los guiones, como por el dibujo de **Michael Gaydos**, probablemente estemos ante el proyecto más cercano a los firmados por **Bendis** en solitario. La serie narra los trasuntos de una investigadora que no guarda buen recuerdo de su pasado superheroico. Asistimos a un constante tránsito de personajes marvel desprovistos de embeleso, presentados como infieles a sus parejas o incapacitados para garantizar la seguridad de sus allegados. La misma protagonista resta atractivo a los supermanes, riéndose de lo imposible de sus uniformes o de su elitismo. La corrupción política, la falsa moral, o la doble vida que se ve obligado a llevar todo aquél cuya conducta es diferente, son temas tratados en la colección presentada por Planeta en formato prestigio que agrupa dos episodios por número.

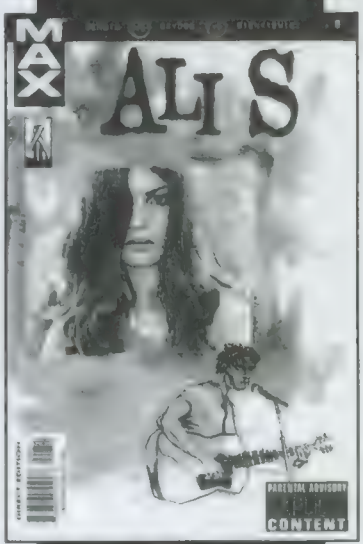
Ultimate Spiderman es la serie firmada por **Bendis** de mayor éxito. **Bill Jemas**, capitoste de la editorial acreditado como coargumentista en los siete primeros episodios, llevaba tiempo sopesando un proyecto que acercara a Spiderman a nuevos lectores, y aprovechase el presumible éxito de la película. La serie parte de unas coordenadas similares a las que presentaría el film año y medio después. La otrora intocable continuidad marvel es trastocada adaptándose a los nuevos tiempos. En la vida del nuevo Peter Parker, hay un sistema de valores menos rechinante que el estipulado por **Stan Lee** hace cuarenta años, y se reasignan los papeles a desempeñar por el interesantísimo elenco de secundarios. Mary Jane y Harry figuran desde el principio en una serie donde la forja de Spiderman y Duende Verde son vinculadas, se prolonga la presencia de Tío Ben,... y la Gwen Stacy que irrumpe en la octava entrega está llamada a provocar problemas de cervicales en sus compañeros. Los pasajes fundamentales son revisitados, los enemigos revisionados, y las relaciones rediseñadas en un relato que atrae tanto por su interés narrativo, como por contemplar cómo se replantean viejos esquemas que recuperan para Octopus, Kingpin o Duende Verde una grandiosidad perdida. **Mark Bagley** ya había trabajado con el personaje en Amazing Spider-Man. Su labor no desdice de la hábil alternancia entre espectacularidad y emotividad construida por el guionista.

**Bendis** desarrolla tramas donde las vivencias de Peter Parker son tan importantes como las de Spiderman, cuando no más, a la vez que resuelve de forma natural dilemas que atenazaron al otro Parker durante décadas. Un ejemplo claro es el número 13 usa, recogido en la séptima entrega. La trama se desarrolla de forma dialogada en la habitación de Peter, donde una juguetona Mary Jane espera una declaración amorosa, trastocada en revelación de identidad. Los miedos e incomprensiones de antaño son sustituidos por la admiración ante lo "guay" de ser un supertipo. Los ruidos que produce la pareja en su alegría son interrumpidos por una Tía May que provoca la fuga de su sobrino con un discurso sobre sexo seguro.

Planeta inauguró con Spiderman el formato de la línea Ultimate, denominado revista, de tamaño superior al del comic-book, Salvo en la primera entrega, la publicación incluyó en sus 48 páginas dos episodios yanquis hasta la octava, donde se empezó a recoger el Ultimate Marvel Team-Up. Al estar escritas ambas colecciones por **Bendis** podemos disfrutar de los recursos diferentes recursos narrativos que éste utiliza para un mismo personaje. Estamos ante un Spiderman desenfadado que, partiendo de la situación clásica del encuentro entre héroes, comparte cartel con diferentes personajes marvel, en lo que son meras anécdotas que garantizan entretenimiento. Al igual que el personaje, el guionista cede protagonismo al variado dibujo de autores variopintos como **Matt Wagner** o **Phil Hester**. El acierto de su trabajo en Ultimate, ha llevado a que **Brian** figure como guionista, y productor ejecutivo, de una serie de dibujos sobre Spiderman para la cadena televisiva MTV.

Son muchas las historias de **Bendis** publicadas en español. Su lectura os consolará en estos tiempos sombríos. ¡Leed a **Brian Michael Bendis**, insensatos! N



d20 system

# Los mejores suplementos para Tercera Edición

*Necromancer Games*
La Tumba de Abysthor

*Necromancer Games*
Rappan Athuk 2

*Tierras Heridas*
Madrigueras de los Rátidos

*Fiery Dragon*
Herramientas Psiónicas

*Tierras Heridas*
Los Sabios y los Perversos

*Fiery Dragon*
La Invocación de Plata

LA FACTORIA DE IDEAS

FANTASY FLIGHT GAMES

Alderac Entertainment Group

Visítanos en www.distrimagen.es

# Peter David en Hulk

por Josep Calduch

**A rebufo de la película de *Hulk*, Forum ha preparado una colección semanal recopilando una de las etapas más interesantes del personaje, la escrita por Peter David. Si bien hubiera sido más sencillo preparar aventuras con la imagen clásica del bruto verde, la más conocida por el gran público, Forum se arriesga con episodios de gran calidad al tiempo que salda la "deuda" con sus lectores de editar la etapa de David íntegra en un solo formato.**

Desde Abril de 1987 hasta Agosto de 1998 **Peter David** estuvo a los guiones de la serie del *Increible Hulk*, consiguiendo renovar los contenidos de una colección y un personaje que parecían agotados tras 25 años usando el cliché de "¡Hulk Machacar!" con escasas variaciones. Fueron aventuras sumamente entretenidas, divertidas y agradables de leer, escritas con inteligencia y repletas de acción, humor, drama y sorpresa. En definitiva, lo que cualquier tebeo de superhéroes debería ser, entretenimiento puro respetando la inteligencia del lector. Tuvo además la fortuna de contar en varios momentos con dibujantes interesantes que aumentaron el atractivo de la serie.

## Precedentes

Sin embargo esta extensa etapa no estuvo planificada, sino que **David** se encontró con muchos cabos por atar dejados por otras manos. Debemos remontarnos a Diciembre de 1985, cuando la colección, tras muchos años de haber sido escrita por un competente aunque poco apasionante **Bill Mantlo**, es objeto de un curioso trueque de equipos creativos. **Mantlo** y **Mignola** (apenas reconocible bajo las tintas de **Gerry Talaoc**) tomaron las riendas de *Alpha Flight*, y a la serie del coloso esmeralda llegó el creador del equipo canadiense, **John Byrne**. El coleccionable da comienzo en este punto (*Incredible Hulk 314*).

¿Ante qué Hulk nos encontramos?¿Un monstruo con buen fondo perseguido por una humanidad que no le comprende?¿un bienhechor algo feo controlado por su otro yo, Bruce Banner? no, desde hacía meses Hulk era un bruto sin mente, una fuerza incontrolable que dejaba un rastro de destrucción a la menor provocación. **Byrne** optó por repartir el protagonismo de la serie entre espectaculares peleas y la interacción de los personajes encargados de detenerle. En los seis números que trabajó repescó a interesantes secundarios al tiempo que creó otros (el equipo gubernamental de los Hulkbusters) que darían bastante juego posteriormente. Sin embargo, **Byrne** se marchó repentinamente por diferencias con su editor, **Dennis O'Neil**, que había rechazado un episodio completo realizado a base de viñetas a toda página. ¿Un excéntrico? atendiendo a las grandes dosis de acción que había ido imprimiendo y al éxito actual de series como *Authority* o *Ultimates* basadas en el espectáculo y la destrucción panorámica, tal vez deberíamos hablar de un adelantado a su época. Fueron unos números intensos que marcaron un nuevo rumbo a la serie.

Tomo el relevo **Al Milgrom**, del 320 al 330. Fueron episodios confusos, en los que nunca pareció tener claro el rumbo a seguir, y en los que cada nuevo cambio parecía hundir un poco más la credibilidad de la serie. En esta etapa tuvimos Hulks inteligentes, brutos, verdes, grises y a pares, en una procesión de despropósitos que bordeaba peligrosamente el ridículo. Es en este punto donde **David** entra en escena.

## Zona Nuclear

**David** arregla en dos números el desaguisado, estableciendo un Hulk gris inteligente aunque con una personalidad bastante áspera, y relacionando de forma creíble los estados de Hulk con las fases de la luna, de forma que sería Banner de día y Hulk de noche. Y lo embarcaría en su primera gran saga, que llega hasta el 345, acompañado por Rick Jones y el agente de S.h.i.e.l.d Clay Quartermain en la búsqueda de una peligrosa bomba gamma y del eterno amor de Banner, Betty. Es una *road movie*, recorriendo etapas en furgoneta hasta encontrar la bomba, y que fue dibujada por **Todd McFarlane**. El ahora propietario de la franquicia de *Spawn* y elaborados muñequitos fue antes de eso dibujante, y en esta etapa comenzó a despuntar como un dibujante espectacular, sobre todo cuando le caía en suerte un buen entintador o lo hacía él mismo. Especialmente recordado es el 340, una pelea (algo gratuita, debe reconocerse) con Lobezno, un festín visual con cuyas ilustraciones se han elaborado varios posters y camisetas.

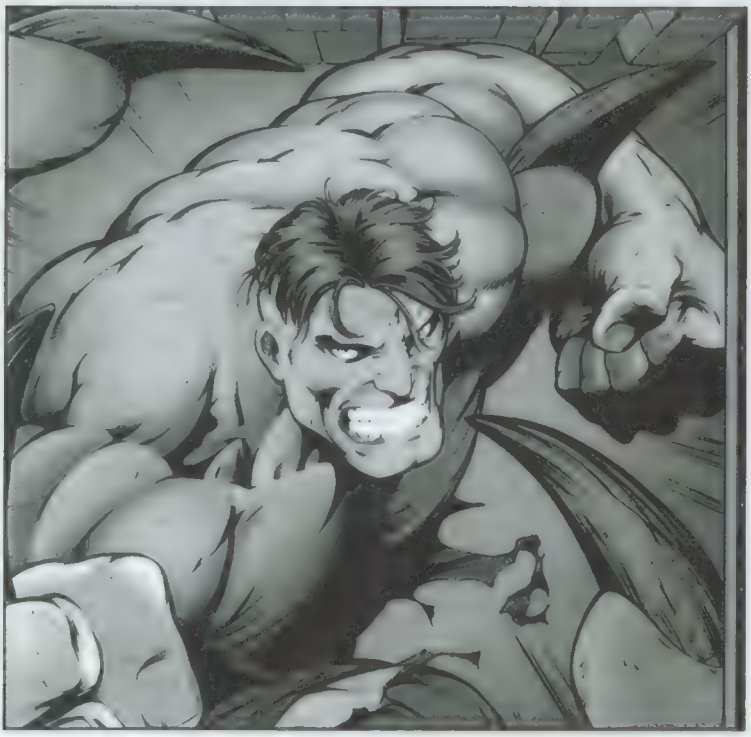
Durante esta saga se comienza a apreciar la fortaleza de Betty, personaje que hasta entonces había sido el prototipo de chica del héroe que servía para quedarse llorando en casa y ser raptada por el malvado de turno. Betty ama a Bruce y soportará acompañar a Hulk por ello, aunque la situación no le guste y no dude en planteárselo al propio monstruo gris cuando surge la ocasión.

## Mister Fixit

*Zona Nuclear* termina con una gran explosión y la aparente baja de nuestro protagonista. Puesto que el artículo no termina aquí, el lector habrá adivinado que Banner/Hulk no muere. Se abre una nueva etapa en la que el personaje intenta pasar desapercibido en Las Vegas enfundado en trajes a medida y ejerciendo de matón de un jefe mafioso. El conflicto Jeckyll/Hyde entre Banner y Hulk se lleva al límite con un asomo de triángulo romántico con Marlo Chandler, una espectacular "azafata de compañía" (cosas del *Comics Code*) pelirroja. El humor comienza a hacer acto de presencia en los diálogos, haciendo más llevadera una lectura que cuenta con dibujos de **Jeff Purves**, tan gris como el monstruo que dibuja, y al que ninguno de sus entintadores (**Austin**, **Wiacek**, **Marie Severin**) le enmienda la plana.

Sin embargo, meter a Hulk en peleas de casino es matar moscas a cañonazos, y pronto comienza una pequeña saga contra seres más cósmicos interesados en la ciudad del juego. Pese a lo atípico de la premisa la serie funciona bastante bien, tanto que durante Otoño de 1989 fue una de las series que contaron con dos episodios al mes, honor reservado generalmente a series como *Spiderman* o *X-Men*.

Faltaba todavía algún acontecimiento especial para convencer a los aficionados a engancharse a la serie, de modo que en el 364 comenzó una



saga de 4 números anunciada convenientemente en las demás colecciones de la compañía. La fórmula de miniserie-dentro-de-la-serie era novedosa en la época (inicios de 1990) y contaba con el añadido de portadas de **Walter Simonson**. Se trata de una carrera contrarreloj para encontrar la cura a una misteriosa enfermedad que afecta al coloso gris, en la cual el personaje deja su tapadera en Las Vegas (gris y enorme, tampoco había sido muy discreto). Lo más interesante de la miniserie es que en el último capítulo entra su próximo dibujante, **Dale Keown**.

## El Bueno, el Verde y el Malo

Tras un número dibujado por el personal **Sam Kieth**, comienza la andadura de **Keown** en la serie. Y con él llega la revolución. El canadiense era uno de esos raros artistas con el mismo talento para dibujar guerras estelares que un puesto de fruta en un mercado, sabiendo combinar una narrativa clara con un acabado espectacular. Bajo su lápiz el Hulk gris adquiere una forma más simiesca y al mismo tiempo más simpática. Sobreactúa mientras pelea. Gesticula y hace muecas. **Keown** se divierte, y **David**, viendo las posibilidades que se le abren con un artista capaz de dibujarlo todo, también se lo pasa en grande. El reencuentro con Betty, Rick Jones, y la nueva novia de éste (ex-azafata de compañía en Las Vegas) es una muestra ejemplar de cómo escribir comedia. Por la serie pasan el Doctor Extraño, Namor, el Superskrull...y cierto monstruo verde simplón. La relación de Bruce con sus otras personalidades (plural) se está volviendo muy compleja, pugnando todas por tener protagonismo. Hasta el punto de necesitar ayuda psiquiátrica para que lleguen a un acuerdo. Y a partir del 379 Hulk vuelve a ser verde. Aunque muy distinto al que conocíamos. Fuerte como siempre, inteligente como Banner y con una personalidad bastante cachonda. A Betty le va a costar acostumbrarse a ver tan distinto a su Bruce.

Con esta transformación arranca una nueva etapa, integrando a Hulk en el Panteón, una organización clandestina liderada por un presunto inmortal de procedencia semidivina, Agamenon, y sus superpoderosos descendientes, cuyo fin es la investigación y la ayuda donde sean necesarios. El lugar ideal para un científico de gran tonelaje. Su relación con el Panteón durará hasta el 425, siendo posiblemente la etapa más redonda de **David** al frente de la serie. Las tramas se suceden y se desdoblan, prestando tanta atención al aspecto superheroico de la serie como a las tensas relaciones de los integrantes del Panteón, a las de Hulk con Betty, y las de estos con Rick y Marlo, verdaderos coprotagonistas de la serie durante esta larga etapa. Comedia y melodrama se entremezclan en situaciones magistralmente estudiadas y dialogadas. En esta larga etapa hubo, sin embargo, factores que afectaron a toda la industria americana y de los que este título no se escapó.

A finales de 1991 las ventas de los tebeos experimentaron una gran efervescencia generada por una tendencia en la que primaba el dibujo espectacular a costa de la narrativa. Paralelamente los medios técnicos permitían que el clásico "color de puntitos" mejorase notablemente. **Keown** no escapó a la tentación de los dibujos-póster en ocasiones, pero sin perder nunca el sentido de cómo contar las cosas. Algunos artistas terminaron saliendo de **Marvel** para probar fortuna autoeditando su material bajo un sello propio, **Image**. **Keown** fue uno de ellos, siendo el 398 su último número en *Hulk*, segundo episodio de una saga, *Fantasmas del Pasado*, que terminó en el 400. Este número especial fue dibujado por **Jan Duursema** y un **Chris Bachalo** todavía con su estilo *"Vertigo"*, el que pudimos disfrutar en la miniserie de *Muerte*. Como correspondía al evento y la época, el tebeo disfrutó de portada especial con brillitos, como ya la había tenido siete números antes para celebrar su 30 cumpleaños. Todo por las ventas.

El relevo de **Keown** fue tomado por un dibujante británico, **Gary Frank**, que supo dejar el nivel artístico tan alto como lo había encontrado. Su dominio de los gestos, la anatomía y la narrativa superan con mucho a cierto estatismo o al poco detalle en algunos fondos. A medida que se encontraba cómodo con el personaje fue mejorando hasta llegar a las *Guerras Troyanas* (413 a 416), saga espacial en la que saca lo mejor de sus lápices.

Durante la época del Panteón tuvo lugar también una boda en la serie (precedida de unas descacharrantes despedidas de soltero/a), una miniserie de dos Prestigios escrita por **David** y dibujada por **George Perez** en la que Hulk visita un posible futuro (*Futuro Imperfecto*, que también se incluirá en el coleccionable), y un polémico episodio en el que se trata el tema del sida sin aspavientos ni moralinas. Y en el 425 termina de una forma brusca la relación con el Panteón y se cambia de dibujante.

## ¡Marvelution Machacar!

Para contrarrestar un desvío de compra hacia los títulos de **Image**, las grandes editoriales estaban aumentando el número de series que lanzaban cada mes al mercado. Para potenciar la necesidad de compra, los títulos se agruparon en familias (las de mutantes, de *Spiderman*, de los que formaban parte de los *Vengadores*...) en las que se exprimían al máximo los eventos y cruces ¿y donde encajaba *Hulk*? en ninguna parte, pero las cabezas pensantes de **Marvel** decidieron que la característica común de los personajes solitarios era...que eran solitarios. Y se inventaron el sello *Marvel Edge*, en el que entraron series tan dispares como *Daredevil*, *Doctor Extraño*, *Castigador*, *Motorista fantasma* y *Hulk*. Se impuso desde arriba que los argumentos debían tener un tono más "oscuro". En el caso de *Hulk* esta "oscuridad" se tradujo en vivir de incógnito con Betty en un pueblo de Florida y encuentros en pantanos y sótanos con el Hombre-Cosa o la Abominación.

**Liam Sharp** dibujó *Hulk* desde el 426 al 432. Es un dibujante recargado, oscuro y con escasas dotes narrativas. Su visión de Hulk es la de un personaje de musculatura deforme que posa constantemente. El exceso de *pin-ups* y la poca fluidez en los dibujos obligó a **David**, que habitualmente conduce sus historias mediante diálogos, a necesitar textos de apoyo para que se comprenda lo que sucede. Es durante la etapa de **Sharp** cuando llega otro cambio estético importante a los *comic-books* de **Marvel**, el tratamiento digital del color.

Son momentos editoriales confusos, y esto se nota en el cambiante rumbo de la serie. El 433, primero en llevar el logotipo de *Marvel Edge*, forma parte de un cruce de los títulos del "sello". Sin embargo con **Sharp** se va la "oscuridad" y en el 435, por ejemplo, nos encontramos con un partido de béisbol contra el Rino. Acto seguido comienza la saga *Fantasmas del Futuro*, dibujada por **Angel Medina**, artista que se mantendrá hasta el 446. **Medina** es detallista, con tendencia a la caricatura y algo confuso en ocasiones, aunque su labor global en la serie puede calificarse de aceptable. Esta saga supone el inicio de un deseo impuesto por los editores de devolver a Hulk a los orígenes, al monstruo solitario e incomprendido perseguido por el ejército. **David** elabora una trama en la que ata algunos cabos de la confusa etapa con **Sharp** y que de una forma algo forzada termina con el personaje aceptando el destino que los editores pretendían. Señalar también que en el último capítulo ya no aparece el logo de *Marvel Edge*, señal inequívoca de lo artificial e innecesario del mismo.

## Dividir para renacer

La batalla por llevarse la porción mayor de las ventas había terminado destrozando el mercado y las ventas descendían en picado. En **Marvel** pensaron "si no puedes con tu enemigo, únete a él" y ofrecieron cuatro de sus series más emblemáticas a los estudios de **Jim Lee** y **Rob Liefeld**, para que se los llevaran a un universo aparte y les hicieran un *lifting* de ventas. Durante la preparación de este evento, llamado *Heroes Reborn*, **Lee** y **Liefeld** querían disponer de Hulk, pese a que su serie estuviera funcionando bien. Tras rumores de reconversiones y cancelaciones se llevó a cabo el pertinente multicruce de colecciones que desembocó en *Heroes Reborn* y nuestro personaje terminó dividido; Banner viajó al universo de *Heroes Reborn*, y **David** se quedó con un Hulk salvaje sin Banner para controlarlo. Son los últimos números de **Medina** en la serie, y se aprecia que fueron dibujados rápidamente, como si las cambiantes decisiones editoriales impidieran poder llevar adelante el trabajo mensual de la serie sin urgencias o cambios de última hora.

Con el Hulk salvaje llegan **Mike Deodato** y su estudio, autores que en la época coparon diversos títulos de **Marvel**, posiblemente debido a su rapidez y puntualidad en las fechas de entrega, ya que bajo una apariencia inicial de espectacularidad se adivinan caras y poses dibujadas con un mismo esquema repetido hasta el aburrimiento. También se nota incómodo a **David**, llevando adelante a un personaje por un camino que contradice sus propias ideas. Son posiblemente los episodios más flojos de **David**, llegando al 450 de la serie, número doble por compromiso pero que pasó con más pena que gloria. Por suerte fue un bajón breve, hasta la entrada de **Adam Kubert** en el 454.

## Atando cabos

**Kubert** llegaba de triunfar durante treinta números en la serie de *Lobezno*, demostrando su capacidad para dibujar cualquier cosa de forma clara y siempre bajo una perspectiva espectacular y única. Es un soplo de aire fresco, el artista ideal para plasmar las colosales batallas y los momentos emotivos que aguardan al coloso esmeralda.

El experimento de *Heroes Reborn* tenía fecha de caducidad, un año, así que después de haber tenido a Hulk rodando sin rumbo fijo, **David** comenzó a preparar el regreso del personaje a su entorno más habitual, con el regreso de Banner y un nuevo encuentro con Betty. Comenzó también a unir los cabos sueltos de su extensa etapa al cargo de la serie (*Zona Nuclear*, *Futuro Imperfecto*, *Guerras Troyanas*...) relacionándolos y dándoles un fin coherente. Las ideas de **David** y de la editorial eran tan diferentes que éste estaba haciendo las maletas y dejando el terreno limpio para su sucesor. Sin embargo todavía mantuvo la capacidad para asombrar y emocionar con un último golpe de efecto (que, obviamente, no revelaremos) que convierten a sus dos últimos números, 466 y 467, en un emotivo repaso a las andanzas de los protagonistas de la serie y, gracias a una triquiñuela temporal, a una visión de hasta donde le hubiera gustado al escritor llevar a los personajes. Una despedida por todo lo alto y dibujada por un artista de lujo. Después llegarían autores con poco que contar y la serie se renumeraría para que **Byrne** volviera a escribir sobre un Hulk salvaje. Pero los años no habían pasado en balde y esa es otra historia.

## Fin

El coleccionable se cerrará con la historia *Hulk: The End*, editada en Octubre de 2002. Se trata de una serie de títulos (aunque a fecha de hoy este ha sido el único anunciado y aparecido) contando la última historia de cada personaje. Esta aventura supone el reencuentro de **Peter David** y **Dale Keown**. Han pasado diez años y el arte del canadiense ha perdido bastante, pero aún así se trata de un producto bien dibujado. Por su parte **David** cumple con profesionalidad pero sin grandes sorpresas, consciente de que ya no es su personaje, pero dado que esa historia se iba a hacer igualmente, nadie mejor para este encargo.

En definitiva, se trata de una larga etapa con momentos brillantes y, pese a que las críticas a las decisiones editoriales o algunos dibujantes parezcan indicar lo contrario, mantiene un nivel argumental y artístico notable. La mejor etapa del personaje y reflejo de una forma de escribir tebeos, desarrollando ideas a largo plazo, que se está perdiendo. Disfrutémosla como merece. N

# STAR TREK
## LA NUEVA GENERACIÓN

# NÉMESIS

Los ojos de los observadores

Contaminacion

La luz de la fortuna

COMIENZA EL ÚLTIMO VIAJE
DE UNA GENERACIÓN

Incluye una introducción de John Logan, sobre la creación del guión y un capítulo con fotos y comentarios tras las cámaras sobre el rodaje de la película

**Visítanos en www.distrimagen.es**

LA FACTORIA
DE IDEAS

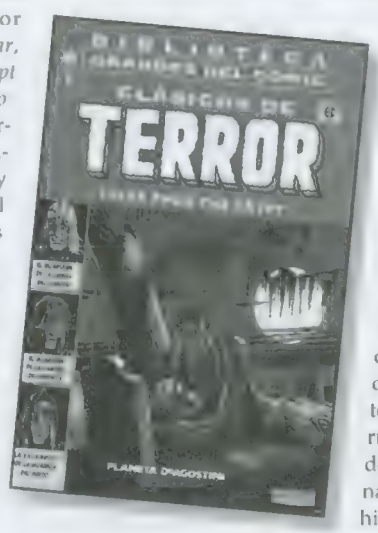
# Los cómics de terror de EC

por Alejandro Caveda

**La editorial Forum parece estar apostando fuerte por el terror clásico, pues si hace poco comentábamos la aparición de la nueva serie sobre *La Tumba de Drácula* ahora le toca el turno a un nuevo título, *Clásicos del terror de EC*, que recopila las míticas historias que esta editorial publicó en EEUU en los años 50 y que han impactado a varias generaciones de artistas y lectores, presentadas por vez primera en castellano de forma ordenada y comentada.**

El nombre de **William Gaines** y su extinta editorial, EC, no pueden dejar de resultar familiares a cualquier aficionado al comic en general, y a las historias de horror en particular. De su padre, **Max C. Gaines**, se puede decir que literalmente cimentó la industria del comic USA tal y como la conocemos. Años más tarde, su hijo **Will** revolucionaria el medio con la revista de humor MAD y algunos de los títulos de terror más atrevidos y macabros que se habían visto hasta la fecha. Sin proponérselo, **Gaines** suministró pólvora a los argumentos del psiquiatra **Frederic Wertham** en su personal cruzada contra los comic books que desembocó en la creación del Comic Code e, indirectamente, la muerte editorial del mismo **Gaines** y la EC.

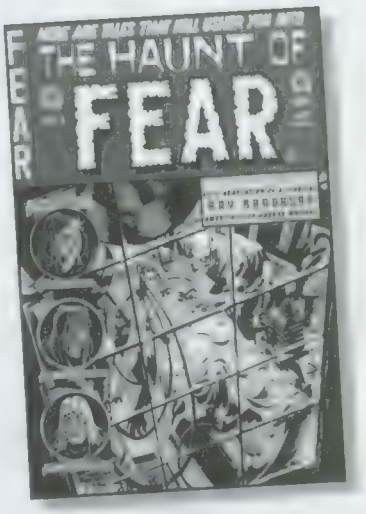
Con el paso del tiempo, los comics EC y en especial sus títulos de horror como *Haunt of Fear*, *Tales from the Cript* o *The Vault of Horror* se han convertido en un auténtico icono, modelo y referente cultural para generaciones de autores y lectores americanos que han crecido leyendo los cómics originales o sus sucesivas rediciones. En nuestro país, en cambio, tan sólo conocíamos los antedichos de oídas y por su fama, ya que salvo algunas historias sueltas publicadas por revistas como *Sunday* o *Comix Internacional*, permanecían mayoritariamente inéditos en castellano... al menos hasta ahora, ya que Forum ha decidido rescatarlos como nuevo lanzamiento dentro de su Biblioteca Grandes del Comic (donde ya publican clásicos como *Tex* y *Drácula*). Ahora bien: ¿qué tenían estas historias que las hizo tan fascinantes en su momento, y las hace apetecibles incluso ahora?




## De las historias de la Biblia a los Relatos desde la Cripta.

En 1947 **Will Gaines** hereda de su padre una renqueante editorial de comics con títulos tan poco interesantes a priori como *Picture stories from the Bible* o *Tiny Tots*. Apenas tres años más tarde **Gaines** había transformado Educational Comics en Entertaining Comics, más conocida como EC, a secas, a base de crear nuevos títulos o cambiar de rumbo los ya existentes. Para 1950 la transformación era casi completa. EC se había deshecho de prácticamente todas sus series románticas, religiosas o educativas y en su lugar aparecían nuevos títulos orientados hacia el suspense, la ciencia-ficción, el oeste o, como no, el terror. Ahora bien, por desgracia para aficionados, articulistas e historiadores del cómic la transición fue un tanto compleja.

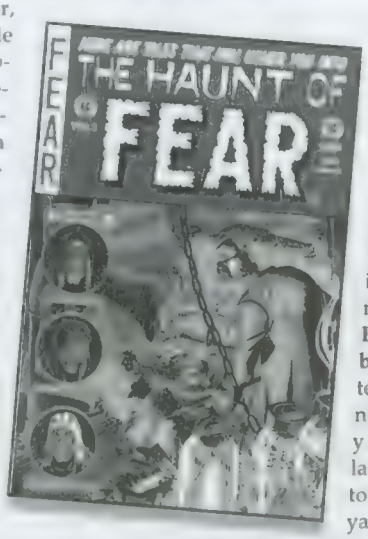
En los EEUU de aquel entonces, poner en marcha nuevas colecciones salía un tanto caro por un problema de registros, tarifas postales, etc. Así




que para ahorrar costes **Gaines** aprovechaba muchas veces un título ya existente y cambiaba el contenido sobre la marcha, otras veces se cambiaba el título, pero se mantenía la numeración antigua... que también podía ser corregida en un momento posterior; asimismo podía ocurrir que al modificar el contenido, el título de la serie se modificase sólo parcialmente para mantener esa sensación de continuidad y despistar a los funcionarios gubernamentales. Así por ejemplo la serie *International Comics* pasó a denominarse *International Crime Patrol* en 1948 y más escuetamente *Crime Patrol* en 1950.

Es evidente que **Gaines** estaba buscando el rumbo adecuado para su nueva editorial. En ese sentido, 1950 es el año clave. Poco a poco lo macabro se va infiltrando en diferentes títulos de la casa, en especial en los policíacos, donde la violencia, el humor negro y un cierto regusto por un final desazonador y pesimista se van imponiendo. En los dos últimos números de la antedicha *Crime Patrol* aparece un invitado especial, un narrador de aspecto siniestro llamado The Crypt-keeper, el cual hacia gala de un sentido del humor algo retorcido e irónico. De ahí a reconvertir la serie en *Crypt of Terror* y, finalmente *Tales from the Crypt* sólo había un paso.

Al poco aparecen sus hermanos, *Haunt of Fear* y *The Vault of Horror*; pero es que lo macabro estaba firmemente implantado en muchos de los títulos de la EC, incluso en algunos que no estaban directamente relacionados con el terror, como es el caso de *Crime SuspenStories* (donde apareció la famosa portada con la escena del cadáver femenino decapitado y un hacha ensangrentada que **Kefauver** presentó a la hora de interrogar a **Gaines**), *Shock SuspenStories*, o *Weird Science-Fantasy*.

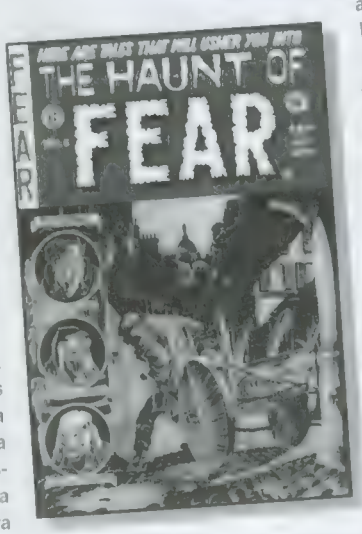



Sin embargo, lo que EC llegó a ser no se entendería sin la colaboración y aportaciones personales de **Albert "Al" B. Feldstein**, editor, guionista y dibujante, responsable en buena medida de diseñar el estilo EC. Consciente de sus limitaciones gráficas, **Feldstein** iría abandonando poco a poco el tablero de dibujo para centrarse en los guiones y el trabajo de oficina. En torno a él se reunió un equipo de artistas colaboradores como **Wally Wood**, **Al Williamson**, **Joe Orlando**, **John Severin**, **Jack Davis**, **John Craig** o **Bernard Krigstein**, que contribuyeron a crear el "estilo EC".

## Sigue leyendo si te atreves...

¿Qué tenían aquellas historias cortas de terror de la EC que levantaron tanta polémica y excitaron la imaginación de tantos lectores y artistas? ¿Tan fuerte era su contenido? La respuesta podría ser sí... para la época. Un lector actual, que se haya visto completa la saga de *Viernes 13* o algunas de las películas *gore* de **Peter Jackson** no va a encontrar nada que le impresione. Pero hay que tener en cuenta que en su mayoría fueron hechas entre 1950-1955, cuando todo era más ingenuo e inocente, y estas historias de muertos vivientes, cadáveres descuartizados, vampiros, devoradores de cadáveres, brujas, fantasmas, enterramientos en vida, vudú, encogedores de cabezas y demás atrocidades varias, aderezadas con un cierto regusto entre sádico y necrófilo, resultaban ciertamente indigestas para la época.

Vistos con la óptica del siglo XXI, estos relatos sorprenden por su elevado nivel de calidad literaria. **Feldstein** y los demás guionistas parían historias con una facilidad pasmosa, de producción propia o inspirándose libremente en clásicos como **Poe**, **Lovecraft** o **Bradbury**. El estilo EC determinaba que el guionista escribía la historia y le pasaba al dibujante las planchas de las historias con los bocadillos ya puestos, de manera que este tenía que rellenar el espacio sobrante. Esto a veces constreñía el trabajo del dibujante, pero es justo señalar que algunos de ellos se las arreglaron para superar estas limitaciones y hacer auténticas obras maestras como es el caso de *Master Race*, de **Bernard Krigstein**, el cual se las arregla para impregnar la obra de una atmósfera opresiva y paranoica, permitiéndose algunas licencias gráficas experimentales – como es el paso de los vagones del metro – que otro gran maestro del terror, **Bernie Wrightson**, homenajeó en el último número de su miniserie *El Castigador: Punto de Vista*.



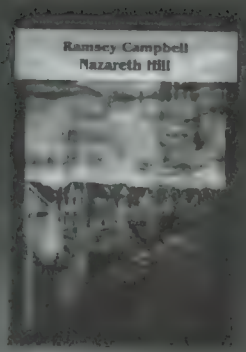

Como vemos, el impacto de muchas de las historias de la EC se basaba en la sorpresa final, en despistar al lector hasta la última página. Para interactuar con él, todas las colecciones de terror de EC tenían un "presentador" oficial: la Vieja Bruja, el Guardián de la Cripta, etc. que presentaban la historia y hacían una especie de reflexión final siempre haciendo gala de un sentido del humor muy ácido, pero que contribuía a aligerar un poco la carga macabra del relato. La figura del "presentador" también ha creado escuela; basta con recordar los comics de la Warren o a Caín y Abel, los hermanos habitantes de *The House of Mistery* de DC.

## ¿Puede una cabeza cortada ser considerada de buen gusto?

El éxito de los comics de **Gaines** fue a la vez su perdición. Tras la cruzada personal de **Wertham** y **Kefauvan** el Comic Code eliminó de los comics monstruos, cadáveres, sangre y violencia... vamos, todo lo que daba razón de ser a la EC. El género de terror prácticamente desapareció de los comics desde 1955 hasta finales de los sesenta, principios de los setenta, que volvió a irrumpir con fuerza; pero el impacto de los comics de EC no se ha perdido, como demuestran las sucesivas reediciones y el que su recuerdo perdure en el tiempo.

Ahora Forum recupera todos estos relatos en tan sólo 15 números de su nueva Biblioteca Grandes del Comic: los números 1 a 5 rescatarán todos los números de *Tales from the Crypt*; del 6 al 10, ídem con *The Vault of Horror*; y del 11 al 15 *Haunt of Fear*. Asimismo, la editorial tiene previsto incluir en el primer número un artículo en el que se explican todos los cambios de título y numeración que sufrieron las series, para poner al día al lector interesado en estas cuestiones.

Así que ya lo sabes. Si eres aficionado al buen cómic de terror, esta serie está hecha a tu medida. Pero si tienes el corazón y el estómago débiles no sigas leyendo... o te enganchará hasta que sea demasiado tarde. No digas que no te advertimos. N

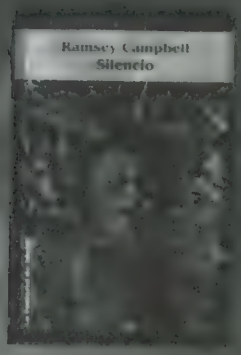



Nazareth Hill
Ref: LFL4001 - PVP: 18,14 €

Amy, una niña de ocho años, la llamaba la casa de las arañas, porque le daba escalofríos, pero su nombre era Nazarill y no había nada de lo que asustarse... sólo era una mansión en ruinas con vistas al pueblo. La mejor novela del autor de "Los sin nombre".

El ciclo de Dunwich
Ref: LFL4002 - PVP: 18,14 €

Nueve historias ambientadas en los Mitos de Cthulhu, en pueblos alejados de las bulliciosas ciudades, ignorando la ciencia y la civilización, y que ocultan terribles secretos entre sus edificios. Todas las historias están prologadas por el editor de la serie.

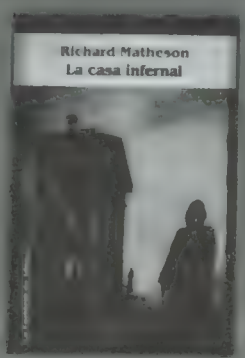



Silencio
Ref: LFL4003 - PVP: 18,14 €

Hector Woolie amaba a los niños. En su opinión, el más leve indicio de que no se prestase atención a un niño era motivo para que los padres perdieran a sus hijos. Por desgracia, Hector Woolie no trabajaba para el Servicio de Protección de Menores.

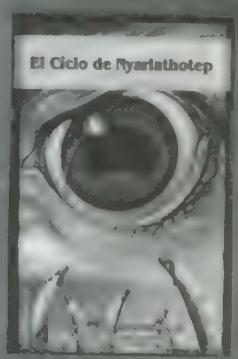
El Necronomicon
Ref: LFL4004 - PVP: 18,14 €

Dentro de este libro encontrarás historias, ensayos y diferentes versiones del libro blasfemo: El Necronomicón. Ahora puedes aprender el verdadero saber de Abdul al-Hazred y conocer, de primera mano, el ignoto poder que se encuentra tras sus páginas.




La Casa Infernal
Ref: LFL4005 - PVP: 18,14 €

Durante más de veinte años, la Casa Belasco ha permanecido vacía. Considerada el Everest de las casas encantadas, las anteriores expediciones han terminado en desastre. Ahora se prepara una nueva investigación. La mejor novela del autor de "Soy Leyenda".




El Ciclo de Nyarlathotep
Ref: LFL4006 -SPC

Este volumen de historias ilustra la ubicua presencia de Nyarlathotep, mensajero de los Dioses, y lo muestra en sus distintas formas. Entre los trece relatos se cuenta una novela corta de Lin Carter. Robert M. Price contribuye con los prefacios.

LA FACTORIA DE IDEAS

Solaris terror

www.distrimagen.es

# Hayao Miyazaki

por Irma Page

**"Creo que los dos somos producto de la misma escuela. Compartimos el mismo rigor y el mismo gusto por las historias humanas a gran escala. Sin embargo, no me parece bien que los críticos utilicen el mismo criterio para juzgar nuestros trabajos. No se puede minimizar la importancia de la obra de Miyazaki comparándolo con la mía."**

*—Akira Kurosawa*

A más de uno se le debió caer la taza de café al suelo cuando, de madrugada, *El viaje de Chihiro* se llevó (*Sen to Chihiro no Kamikakushi* en japonés) el Oscar a la mejor película de animación. Podríamos decir que se trataba de un triunfo anunciado: en el Festival de Berlín de 2002 se había llevado el Oso de Oro, lo que a algunos críticos de esos que consideran que todo lo que está dibujado es para niños les pareció una broma de mal gusto.

Tras haber llenado salas de cine, *El viaje de Chihiro* sale a la venta en dos ediciones de DVD: una sencilla, con la película, traileres, un video musical y un póster, y la especial, que es la que merece la pena atesorar para las próximas generaciones, ya que además de la película que incluye DTS en castellano, incluve un batería de extras totalmente recomendable. Así, incluye bocetos, un álbum, un juego, carteles, fichas técnicas y de doblaje, un video musical, DVD-Rom con traileres, fotos... Además de seis postales, dos pósters, dos carátulas y un libreto con una entrevista a **Miyazaki**, notas de producción, filmografía, etc.

Tras analizar brevemente esta obra, hablaremos de aquellas otras películas que han visto la luz en España. Necesitaría un dossier para poder hablar largo y tendido de todos los largometrajes, tanto los de **Miyazaki** como los de que realizó Ghibli con otros directores.

## Miyazaki y Ghibli

**Hayao Miyazaki** nacido en 1941, hijo de una familia acomodada que licenció en Económicas, aunque sus verdaderas aspiraciones eran ser un mangaka, un dibujante de manga. Desde 1963 fue tanteando diversos estudios, primero como ayudante de animación, más tarde como animador principal, hasta que en 1985, para la producción de *Laputa: Un Castillo en el Cielo* (*Tenku no Shiro Laputa*), funda con **Isao Takahata** el Estudio Ghibli. Ghibli significa «viento cálido que sopla a través del desierto del Sahara». Era utilizado por los pilotos italianos de la segunda guerra mundial para referirse a sus aviones de exploración en el Norte de África. Miyazaki, un fanático de los aviones, tomó este nombre como símbolo del nuevo viento que revolucionaría la animación en Japón. El Estudio Ghibli esexcepcional: los largometrajes orientados al cine son muy caros, por lo que lo usual el producir obras para la televisión o el vídeo, ya que entraña menos costes y menos riesgos. Pero en Ghibli prima la máxima de que sin riesgo e inversión, no hay avance, así que la recaudación de sus películas se destina a hacer el siguiente largometraje mejor que el anterior.

Comprometido con los trabajadores y la ecología, el actual estudio se asienta sobre un solar de 1.100 metros cuadrados, en Koganei (Tokio), y cuenta con tres plantas, sótano, jardines y zonas de reunión. Sus empleados son fijos, y reciben formación de animadores a cargo del estudio. Los largometrajes que producen, ya estén dirigidos por **Miyazaki**, **Takahata** u otros, se convierten en bombazos de taquilla por todo el globo.

El sello de Ghibli está presente en obras como *Nausicaa del Valle del Viento*, *Laputa*, *Mi vecino Totoro*, *Nicky aprendiz de bruja*, *Porco Rosso*, *Pom Poko*, *Grave of the Fireflies* (Hotaru no Haka)y *la Princesa Mononoke*, por citar algunos de los nombres más conocidos.

## El viaje de Chihiro

En 1998, tras terminar *La Princesa Mononoke*, **Miyazaki** anunció su retirada. Azuzado por un cansancio extremo tras horas de trabajo interminable para hacer una película espectacular, **Miyazaki** veía peligrar su salud. Además, su amigo y compañero de trabajo Yoshifumi Kondo había muerto víctima de un aneurisma, posiblemente provocado por un exceso de trabajo, lo que resultó un poderoso detonante. Afortunadamente no fue así, y volvió a ponerse al frente del guión y la dirección de *El viaje de Chihiro*.

Chihiro Ogino es una niña de diez años que se dirige con sus padres a su nueva casa en el campo. E un alto en el camino, entran en un misterioso templo, donde descubren una extraña ciudad desierta, pero llena de comida, que los padres de la niña comen con avidez. Al caer la noche, la ciudad se puebla de espíritus y dioses, y Chihiro descubre que sus padres se han convertido en cerdos. Atrapada en un mundo vetado a los humanos, debe elegir entre trabajar para la bruja *Yubaba* en un balneario para estos extraños seres o ser convertida en animal. Con la ayuda de otros personajes de todo tipo, intentará adaptarse a su nueva y extraña situación mientras busca la forma de volver con sus padres a su mundo.

A lo largo de 125 minutos, *El viaje de Chihiro* nos deleita con una calidad de animación fascinante, que es capaz de unir las más avanzadas técnicas de infografía con el tradicional trabajo manual. El diseño de los personajes corre a cargo de **Youji Takeshige** (director artístico), quién ha creado unos protagonistas dotados de una gran expresividad y movimiento, que aún cuando se trate de personajes no humanos son capaces de transmitir todo tipo de mensajes complejos.

Todo el trabajo de animación ha sido supervisado por el propio **Miyazaki**, quien ha conseguido mantener un ritmo y una intriga que no decaen en ningún momento.

Como otros trabajos de **Miyazaki**, *Chihiro* provoca en el espectador una sensación de melancolía, de evocación, de onirismo, gracias a los atrevidos diseños de personajes fantásticos, a un magistral tratamiento de la luz y los colores y a la mimada banda sonora de **Joe Hisaishi**. Visualmente impresionante, narrativamente brillante, *El viaje de Chihiro* ya tiene un puesto en la estantería de los clásicos de la animación japonesa.

## Algo más que Heidi y Marco

Sí, **Miyazaki** es el culpable de los diseños de *Marco* y *Heidi*. Y de *Ana de las Tejas Verdes*, entre otros. Pero donde **Miyazaki** descubre su genio es en la realización de largometrajes donde puede involucrarse en cada uno de los procesos creativos. Haremos ahora un repaso de las que podemos encontrar en España, todas ellas absolutamente recomendables.

## Los primeros éxitos

En 1979 vió la luz *El Castillo de Cagliostro* (*Kariosutoro no Shiro*), quizá la mejor aventura protagonizada por el famoso ladrón Lupin. Aunque la calidad de la animación no alcanza la de obras posteriores, el ritmo es único, e incluye una persecución de coches que Spielberg definió como la mejor que jamás había visto.

Cinco años después, en 1984, *Kaze no Tani no Nausicaa*, o *Nausicaa del Valle de Viento*, de la que aquí conocemos el manga (que aún no estaba terminado cuando se hizo la película), y que la editó en España Chiquivideo como *Los Guerreros del Viento*,

La calidad de la animación ha ganado muchos enteros, y **Miyazaki** pudo plasmar uno de sus ricos mundos imaginarios donde el equilibrio entre hombre y naturaleza es el motor del mundo.

## Mundo Ghibli

*Mi Vecino Totoro* (*Tonari no Totoro*) es una de las películas más tiernas de Ghibli, y de las que le han dado más beneficios gracias a le venta de peluches y demás objetos relacionados con la cinta. Estrenada en 1988, narra las aventuras de Mei y Satsuki, dos hermanas que se. vana vivir al campo, donde traban amistad con varios tipos de extraños y mágicos seres. Los Totoros son figuras que demuestran una vez más el amor que **Miyazaki** siente por la naturaleza: son espíritus del bosque, seres positivos que cuidan del entorno. La película está contemplada desde la perspectiva de las niñas, y destila constantemente optimismo y ternura sin llegar a empachar. La calidad de la animación, el mimo por los fondos y por la expresividad de los personajes la convierten en una cinta única y dotada de una gran belleza visual.

*Nicky Aprendiz de Bruja* (*Majo no Takkyubin*), de 1989, narra con sencillez las venturas de una niña bruja que para ganarse la vida monta un negocio de paquetería, y las aventuras que de ello se derivan. Partiendo de la premisa del entretenimiento, adquiere un ritmo adictivo, aunque algunos echan en falta el toque "entrañable" de otras producciones.

*Porco Rosso* (*Kurenai no Buta*) es un sueño de **Miyazaki** hecho realidad: la acción se desarrolla en torno a las peripecias de Marco, un aviador cazarrecompensas que sufrió un maldición y fue convertido en cerdo. Con el adriático y los años 20 de fondo, *Porco Rosso* es una película de aventuras donde hay un hueco para los sentimientos, y goza de un ritmo y una calidad narrativa que, personalmente, la convierten en una de mis favoritas. Está basada en un manga de **Miyazaki**, *Hikuotei Jidai*.

Queda *La Princesa Mononoke* (*Mononoke Hime*), de 1997, que también pudimos ver en en la pantalla grande. Tras varios intentos fallidos, Ghibli decidió dar los derechos de distribución de la cinta a Disney en 1996, lo que nos ha permitido ver las últimasobras del estudio. En la cinta se vuelve al tema recurrente del ecologismo, ya que es una lucha entre los hombres, los explotadores sin escrúpulos, y los dioses de la Naturaleza, con un trasfondo de amistad, acción y belleza sin par. Algunos le han encontrado fallos de ritmo. Otros la consideran la obra maestra de Miyazaki.

Considero que en estos casos lo mejor es ver las cintas y juzgar por uno mismo. La calidad de cualquiera de ellas es indiscutible, aunque con *El viaje de Chihiro* parece que Ghibli sigue subiendo cada vez más el listón. Veremos con qué nos sorprende la próxima vez, porque seguro que merece la pena. N

# Edad Oscura

## VAMPIRO

Forjaré mi propio destino al este de las tierras de Nod,
Y en el exilio fundaré un glorioso reino.
Sentaré a mis hijos en tronos de oro
Y gobernaremos juntos sobre los hijos de Seth.
Porque es mejor gobernar en plena oscuridad
Que humillarse falsamente en la luz.

—Caín, en el tercer Fragmento de Ercives, "Tentaciones"

Edad Oscura

...de las ilustraciones de sus respectivos autores.
...dad Oscura: Vampiro es © de White Wolf.
...sado con permiso por La Factoría de Ideas.

# Daredevil

por Jordi Juanmarti

**Si hay que agradecer algo a los sucesivos estrenos de películas basadas en personajes *Marvel* es la reedición de etapas brillantes de su historia. El retorno del *Daredevil* de Frank Miller es una buena ocasión para analizar porque esos números pésimamente impresos en basto papel nos fascinaron tanto...**

... y nos siguen fascinando igual hoy en día, en los tiempos del coloreado digital y el papel couché. Evidentemente, el tópico al que acudiremos es que cuando un trabajo es bueno, transciende su época y se hace eterno.

## Llegan los antihéroes

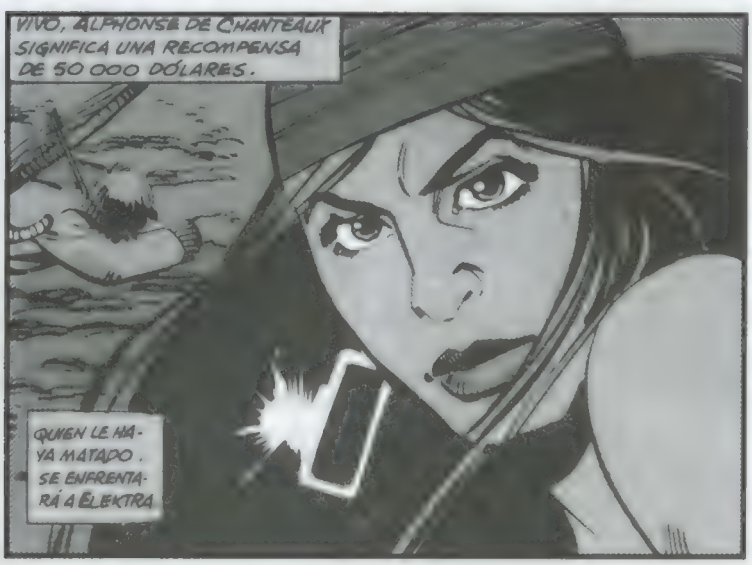
"Fue el mejor de los tiempos, fue el peor de los tiempos..." La cita del comienzo de Historia de dos ciudades de **Charles Dickens**, tantas veces repetida, nos viene al pelo también en este caso. El mejor de los tiempos, porque los años ochenta supusieron para el comic-book americano un gran salto adelante, tanto en cuestiones creativas como industriales. Había una efervescencia de nuevos creadores dispuestos a poner patas arriba las convenciones del superhéroe y librarle de los muchos lastres que arrastraba para poder contar historias medianamente interesantes. Y fue el peor de los tiempos: los abnegados aficionados iban a sufrir lo indecible con los tebeos que leían, no sólo al intentar convencer al conjunto de los lectores de tebeos de que por fin había en su bienamado subgénero una calidad que iba más allá de los rígidos límites del mismo. El sufrimiento vendría de la angustia producida por la ausencia del tópico final feliz. Los autores, en especial **Moore** y **Miller**, iban a instaurar un profundo pesimismo en sus historias. El juego de extremos en el cómic de superhéroes, el bueno frente al malo, lo correcto frente a lo incorrecto, iba a desaparecer. Entran en escena los traumas, la introspección, los antihéroes.

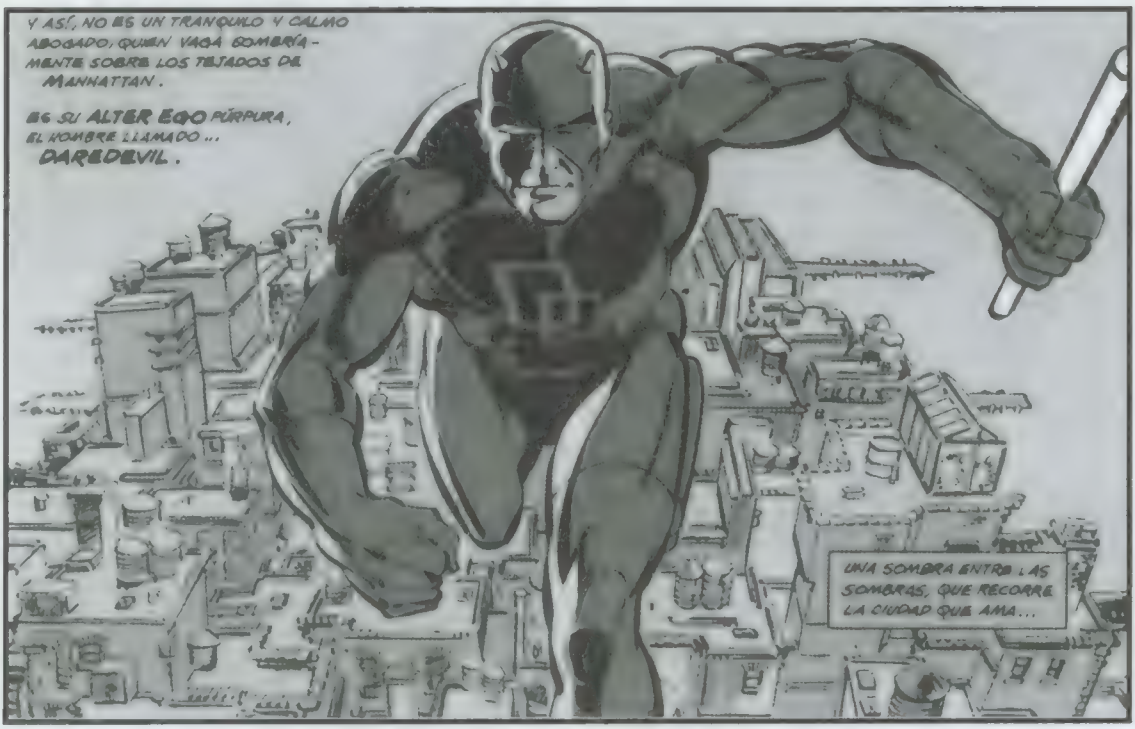
Y si alguien sabe de antihéroes, ese es **Frank Miller**, que en un solo número transformó a *Daredevil* de una tópica y sosa serie de superhéroes en una historia universal de caída y redención. En el número 168 de la colección, fecha de portada enero de 1981, ese joven de poco más de veinte años empieza a sacudir los cimientos del *mainstream* yanqui en una prodigiosa historia de veintidós páginas. De ahí nos llevaría al cielo...

El lapso que corre entre dicho número 168 (primero en el que coge las riendas como guionista además de dibujante) y su primera despedida en el número 190, dos años después, puede tener como título "Daredevil", pero la protagonista indiscutible es Elektra. Toda la acción gira en torno a ella, por mucho que aparentemente la trama argumental pueda llevar otros derroteros. El personaje de Matt Murdock madura a través de su interacción con aquella, adquiere nuevos matices, se hace adulto.

Existe el tópico de que un buen villano es más creíble, y por lo tanto, más poderoso y difícil de derrotar, cuando es plenamente honesto dentro de su amoralidad. Sólo entonces se equipara al héroe, siendo capaz de luchar con él en igualdad de condiciones. Porque lo que ha hecho poderoso desde siempre a aquel es la honestidad dentro de su moralidad. Por eso Elektra es la némesis perfecta de Daredevil, el primer personaje que pone en cuestión los principios de éste. No actúa contra la sociedad y sus reglas, sino según su propia conciencia. Por eso es al mismo tiempo una asesina despiadada y cruel, pero al mismo tiempo honra su pasado con Murdock y le protege... siempre que no interfiera con sus misiones, claro está. El hecho de que pueda llorar y sentir su sufrimiento no le impide cumplir con su trabajo.

Estas contradicciones la hacen más atractiva como personaje, y dotan a la historia de un aura de tragedia, en el sentido clásico del término. Porque Elektra, ya desde su propio nombre, es un personaje condenado. Su muerte a manos de Bullseye, al que **Miller** no altera gran cosa, manteniéndolo como el estereotipado villano del género, es una muestra más del pesimismo que impregnan estos años. Y es que para que una historia de antihéroes funcione dentro del mundo del superhéroe, esta debe ser breve. Porque en realidad no encaja. Nada más hay que ver lo ridículo de la proliferación de héroes "oscuros" en el tebeo yanqui de los ochenta y noventa para confirmarlo. Miller lo sabe, y por eso la Elektra que vuelve en el número 190 es una Elektra "purgada", redimida. Y también por eso, **Miller** (como **Moore**, el otro gran introductor del antihéroe en el comic-book americano) acaban abandonando el *mainstream*. Por su insatisfacción con la industria, puede; pero también porque el tipo de personajes, y por tanto de historias, que les interesa contar tienen su efímero momento en el tebeo de superhéroes.




Y ASÍ, NO ES UN TRANQUILO Y CALMO ABOGADO, QUIEN VAGA SOMBRÍAMENTE SOBRE LOS TEJADOS DE MANHATTAN.
ES SU ALTER EGO PÚRPURA, EL HOMBRE LLAMADO... DAREDEVIL.
UNA SOMBRA ENTRE LAS SOMBRAS, QUE RECORRE LA CIUDAD QUE AMA...

## Un relato coral

Miller también revolucionó *Daredevil*, y por ende todo un subgénero, a través de la caracterización. No sólo fue capaz de dar a cada personaje una personalidad marcada, sino que también supo encajarlos a la perfección dentro del relato, tanto a los que ya tenían su historia en la serie como a los de cosecha propia.

Por ejemplo, Foggy Nelson siguió siendo un contrapunto cómico a la figura de Matt Murdock, pero al mismo tiempo maduró también como personaje. Adquirió unos tintes oscuros impropios del bufón, como puede verse en su crisis, y además se separó un poco de la sombra de su amigo, al mostrar por fin sus aptitudes como abogado. En ese sentido, a través del proceso que culminaría en *Born Again*, podría hasta considerársele el auténtico alter ego de Daredevil. Porque el que imparte su propia justicia en la calle no puede impartirla siguiendo las leyes.

Y es que no nos podemos olvidar de Daredevil, claro, a pesar de que creamos que la fuerza del personaje de Elektra lo convierta casi en un secundario más. Su mundo es subvertido, sus principios son derribados. No existe una dualidad Murdock/Daredevil, porque, más que nunca, ambos son la misma persona. En toda la estancia de Miller en la serie, apenas vemos al Murdock abogado... porque en realidad se dedica a ejercer su auténtica profesión entre los matones de la Cocina del Infierno. Parece que al autor no le interesa mucho el auténtico protagonista de la colección, la verdad. Nunca domina, nunca controla su destino ni toma la iniciativa, otros personajes le están sacando continuamente las castañas del fuego y forzándole a actuar. El supuesto héroe es un personaje bastante plano... porque así lo quiere su guionista. Sólo con su posterior descenso a los infiernos en Born Again Miller le dará protagonismo. Pero por ahora...

Hasta el personaje de la "novia oficial" tiene más fuerza. Heather Glenn, que aparentemente poco tendría que hacer frente a las féminas millerianas, se convierte en un personaje dramáticamente patético. Otro estereotipo que se viene abajo. La consabida chica del héroe, que tradicionalmente ignora la doble vida de su chico, o que sabiéndolo le apoya plenamente no tiene lugar aquí. Heather no entiende a Murdock, es incapaz de vivir con él pero también le resulta imposible hacerlo sin él. Intenta apoyarle, pero en seguida debe abandonar un rol activo porque tampoco encaja. Eso hace que sus escasas apariciones sean tristes, y que para el lector sea un personaje digno de compasión y aprecio.

Stick y Ben Urich completan el arco de personajes "positivos". El primero va a ser el paradigma del maestro, y cubre un vacío lógico en la historia del protagonista, como la explicación de cómo adquirió sus habilidades no "superhumanas". El segundo es otro carácter en el que el autor profundiza, convirtiéndole en el epítome del periodista de investigación honrado, aunque también le despoja de cualquier asomo de glamour, al presentárnoslo como un fumador empedernido, cobarde si la situación lo requiere, marido fiel pero que antepone su trabajo a su vida conyugal. Un hallazgo más.

Entre los villanos hay que distinguir tres tipos; en primer lugar tenemos a los "soldados", la carne de cañón, matones y navajeros de barrio, que, sobre todo en el caso de Turk, muchas veces son usados en aras de la comicidad. Luego tendremos un nuevo descubrimiento de Miller (¿cuántos van ya?), los ninjas. Son arquetipo del villano robótico, que funciona más como colectivo que como individualidad, lo cual les hace más peligrosos. Además, introducen

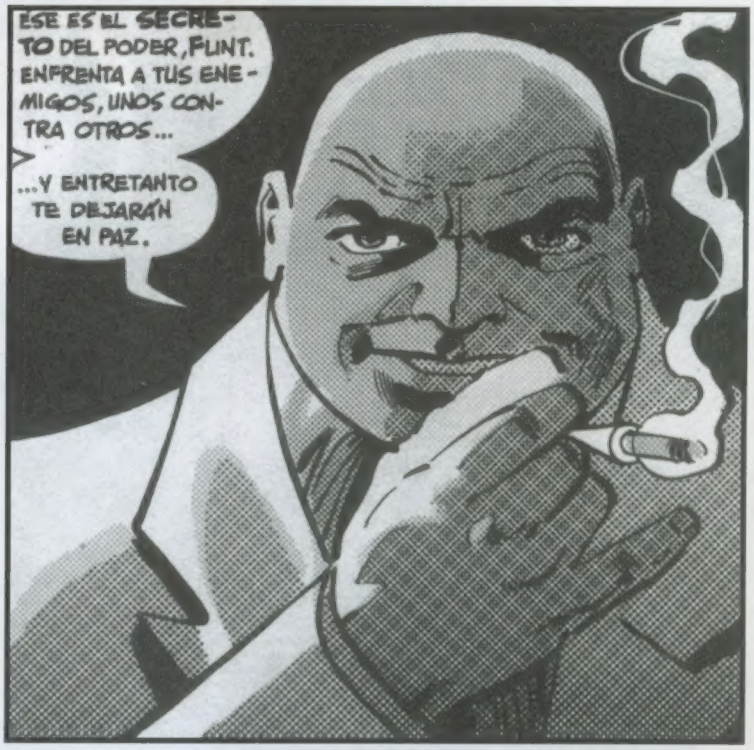
una estética muy atractiva dentro del comic de superhéroes. Y en tercer lugar, está Kingpin.

Aunque teóricamente no es creación de **Miller**, el joven autor hace suyo a este villano procedente de las páginas de *Spiderman*, al hacerle un completo reglaje y puesta a punto, y lo cambia a algo mucho más atractivo. No contento con la introducción del antihéroe, el guionista nos ofrece al villano triunfador de los ochenta. Ya no el que se mancha las manos y suelta peroratas interminables, sino el que manipula, decide e influye sobre las vidas de los demás sin alzar mucho la ceja. En la vida real, sería Al Capone. En la literatura, el Yago shakesperiano. En el cine, Vito Corleone. No tiene la fuerza argumental de Elektra, en el sentido de que no dictamina la historia, pero su vigor como personaje es poderoso. Igual que aquella, tiene un momento fundamental en su trayectoria, la caída provocada por la pérdida de un ser querido... pero no habrá muerte ni redención para él. Porque Kingpin sí que puede dar mucho juego dentro del género superheroico. Su relación con Daredevil se prolongará mucho más allá de estos números, siendo ya el enemigo por excelencia. El hombre que puede destruir física y psicológicamente a Matt Murdock; y de hecho lo hará, en las páginas de la magistral *Born Again*.

## Miller, el historietista

El segmento final de la aportación del *Daredevil* de **Frank Miller** está en su labor como artista. Y su aportación en este sentido no será revolucionaria, pero si de claro sentido común. Para que una historia tan magnética y poderosa como la que pretende contar tenga un impacto completo, es necesario que tenga los mejores materiales narrativos disponibles. En resumen, que gráficamente **Miller** no inventa la pólvora, pero sabe provocar estallidos como nadie.

Vaya por delante que como dibujante propiamente dicho el autor de Maryland nunca ha despertado mi entusiasmo. En su favor diré que es bueno, que consigue que veamos sus dibujos con agrado, pero por el contrario encuentro que su estética feísta y el descuido de fondos no le pone a la altura de los grandes. Claro que se podrá argumentar que prefiere dar a su trabajo un acabado sencillamente adecuado y centrarse en el aspecto narrativo. Puede que sea cierto. Y en




este sentido, entonces, el acierto sería total, porque es prácticamente imposible encontrar en el mundo del tebeo mejores narradores que él. La concisión narrativa, como consigue integrar de golpe y porrazo en la trayectoria del personaje a Elektra, en el mencionado número 168 es un acto de completo maestro.

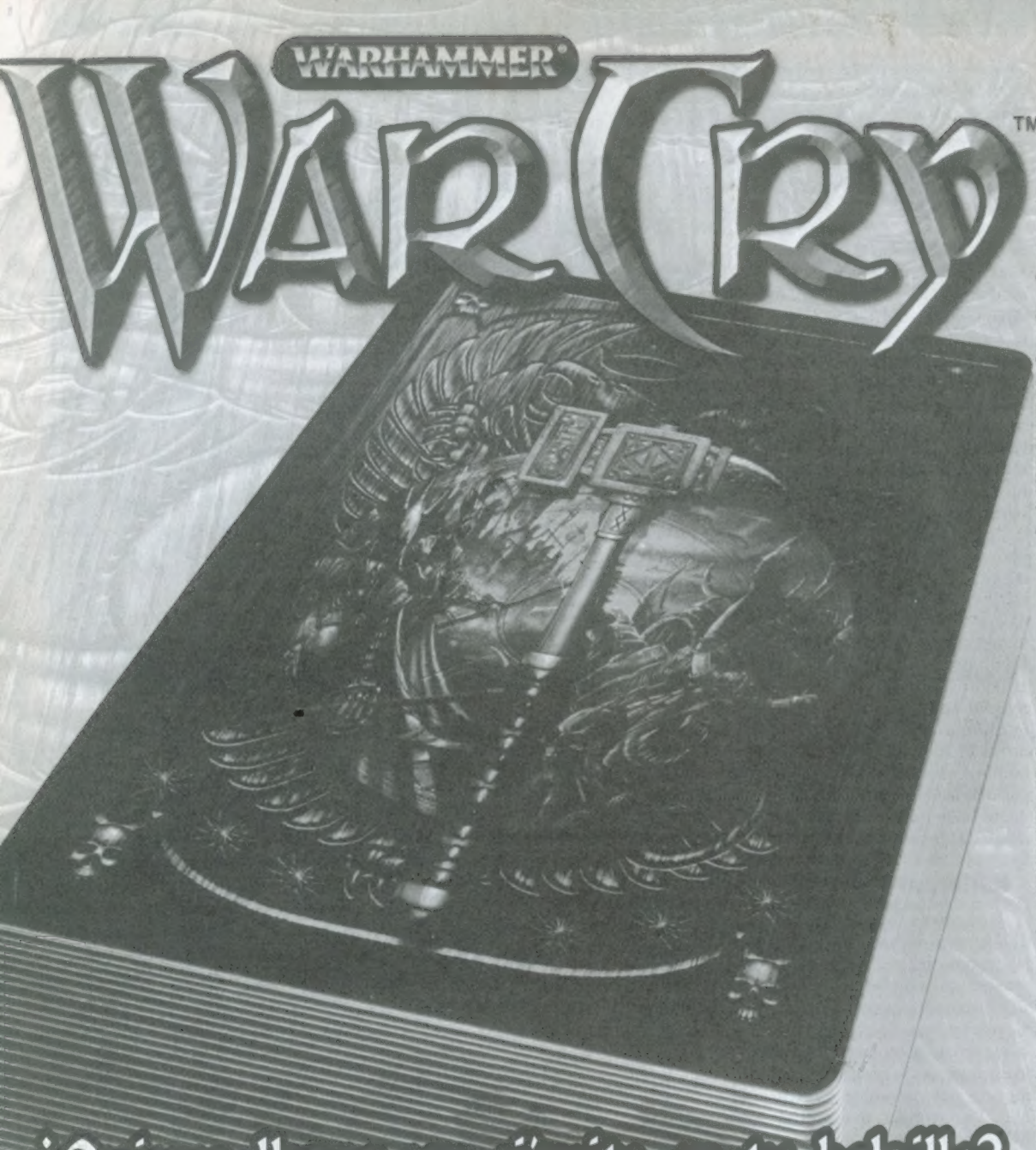
En *Daredevil* encontraremos por primera vez desde los tiempos de **Steranko** una plástica de composiciones de viñeta y página apabullantemente bella y un dominio de la variedad de encuadres y planos extraordinario. Nada que no estuviera ya inventado en el lenguaje narrativo de la historieta, pero que era *rara avis* en el género del cómic de superhéroes. Cada página está estudiada al milímetro, alternando formas y disposición de las viñetas en aras de una narración enloquecida y vibrante, con pocas concesiones a la galería, lejos del *boom* de las viñetas-página que llegaría después. Abundan los montajes con acciones en paralelo, las viñetas a alto o ancho completo encajadas entre parrillas más tradicionales... Superposición, simetría, planos-secuencia, los textos de apoyo tan típicos de **Miller** (y luego tan usados-abusados, hasta niveles de parodia)... El *Daredevil* que este autor nos dejó es un monumento a cómo debe estar narrada una historia en imágenes.

## Quince años por el diablo

**Miller** abandonaría la colección en su número 190 para volver tres años después, en el 226, esta vez de la mano de **David Mazzuchelli**, un narrador casi a su altura y además mejor dibujante. El resultado fue otra de las cumbres de los años ochenta, *Daredevil Born Again*. Su relación con el personaje no se acabaría ahí, pues ese mismo año nos daría, junto a **Bill Sienkiewicz**, dos vueltas de tuerca sobre sus dos personajes más emblemáticos, Elektra y Kingpin, en respectivamente *Elektra: Assassin* y *Daredevil Love and War*. En 1990 volvería como autor completo en la a la vez subyugante y decepcionante *Elektra Lives Again*. Finalmente, en 1993-94 reinventaría el origen del personaje con **John Romita jr** al dibujo en *The Man Without Fear*. Casi quince años con idas y vueltas a un personaje que hizo propio, que no se entiende sin su aportación. Y aunque actualmente parece que la moda sea vilipendiar su trabajo (a veces con motivo, desde luego), lo que supuso para el medio no debe ser menospreciado en modo alguno. N

WARHAMMER

# WARCRY™



¿Quieres llevar un ejército en tu bolsillo?

Ésta es tu oportunidad

Los ejércitos se enfrentarán esta primavera

LA FACTORIA DE IDEAS

Sabretooth Games

GAMES WORKSHOP®

Distribuido por

DISTRIMAGEN

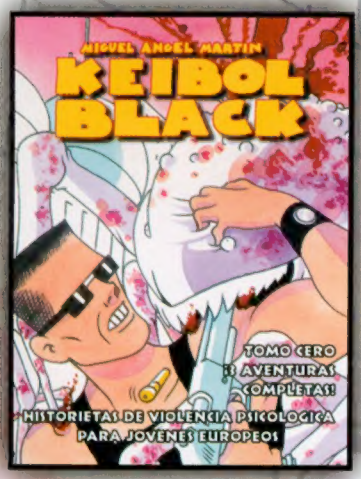
Pico Mulhacen, 24. Pol. Ind. El Alquitón. 28500 Arganda del Rey. Madrid. Spain.
Tel: (34) 91 871 82 72 Fax: (34) 91 871 77 64 www.distrimagen.es dmsi@distrimagen.es
Caballero. 86. 08029 Barcelona. Spain. Tel 93 405 33 65 Tel/Fax: 93 322 85 91. dmbcn@distrimagen.es

visítanos en www.distrimagen.es

Bajo licencia de GAMES WORKSHOP Ltd. © 2002 GAMES WORKSHOP. Todos los derechos reservados. GAMES WORKSHOP y Warhammer Fantasy son marcas registradas de GAMES WORKSHOP Ltd. y están usadas con permiso

# MIGUEL ANGEL MARTIN

## DOS NUEVOS COMICS DE UN POLEMICO AUTOR




LA PIEZA QUE FALTABA: INCLUYE LA PRIMERA HISTORIA DE KEIBOL BLACK

RECOPILA LAS HISTORIETAS APARECIDAS EN LA REVISTA SELEN INEDITAS EN ESPAÑA. INCLUYE DOS HISTORIETAS NUEVAS CREADAS PARA ESTA EDICION.

**visítanos en**
**www.distrimagen.es**

LA FACTORIA DE IDEAS

# ¡SIN MOVERTE DE CASA!

**FLASH SYMBOL**
REF: CAM004 PVP: 25,24 €

**FANTASTIC FOUR SYMBOL**
REF: CAM012 PVP: 25,24 €

**SPIDERMAN VI**
REF: CAM131 PVP: 25,24 €

**DR. DOOM**
REF: CAM011 PVP: 25,24 €

**SPIDERMAN XIII**
REF: CAM107 PVP: 25,24 €

**PUNISHER**
REF: CAM008 PVP: 25,24 €

**HÉROES**
REF: CAM056 PVP: 25,24 €

**VENOM SYMBOL**
REF: CAM105 PVP: 25,24 €

**SUPERMAN CLASS SYMBOL**
REF: CAM010 PVP: 25,24 €

**BATMAN SYMBOL**
REF: CAM002 PVP: 25,24 €

**MAGNETO**
REF: CAM015 PVP: 25,24 €

**BATMAN ANIM. SYMBOL**
REF: CAM032 PVP: 25,24 €

**DK2: CATGIRL**
REF: CAM115 PVP: 25,24 €

**GREEN LANTERN SYMBOL**
REF: CAM005 PVP: 25,24 €

**DAREDEVIL SYMBOL**
REF: CAM004 PVP: 25,24 €

**CLAN BRUJAH**
REF: WW3880 PVP: 24,04 €

**CLAN VENTRUE**
REF: WW3862 PVP: 24,04 €

**CLAN GANGREL**
REF: WW3857 PVP: 24,04 €

## CAMISETAS

## CÓMICS

## CARTAS

## FICCION

## SUSCRIPCIONES

## ROL

¡Todo esto y mucho más!

www.distrimagen.es, la tienda en Internet

DISTRIBUIDO POR:
DISTRIMAGEN
Pico Mulhacén, 24 Pol. Ind. El Alquitón. 28500 Arganda del Rey. Madrid. Spain.
Tel: 91 871 82 72 Tel/Fax: 91 871 77 64 pedidos@distrimagen.es